2'95€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | GB COLOR

HOBBY PRESS

Nintendo® Acción

GRATIS PÓSTER GIGANTE

¡¡GENIAL REGALO!! MAPAS DE POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

SORTEAMOS 200 DEMOS JUGABLES de REBEL STRIKE

¡¡ESTOS SON LOS BOMBAZOS QUE LLEGARÁN A TU GBA!!
MARIO ADVANCE 4
PRINCE OF PERSIA
MARIO & LUIGI

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

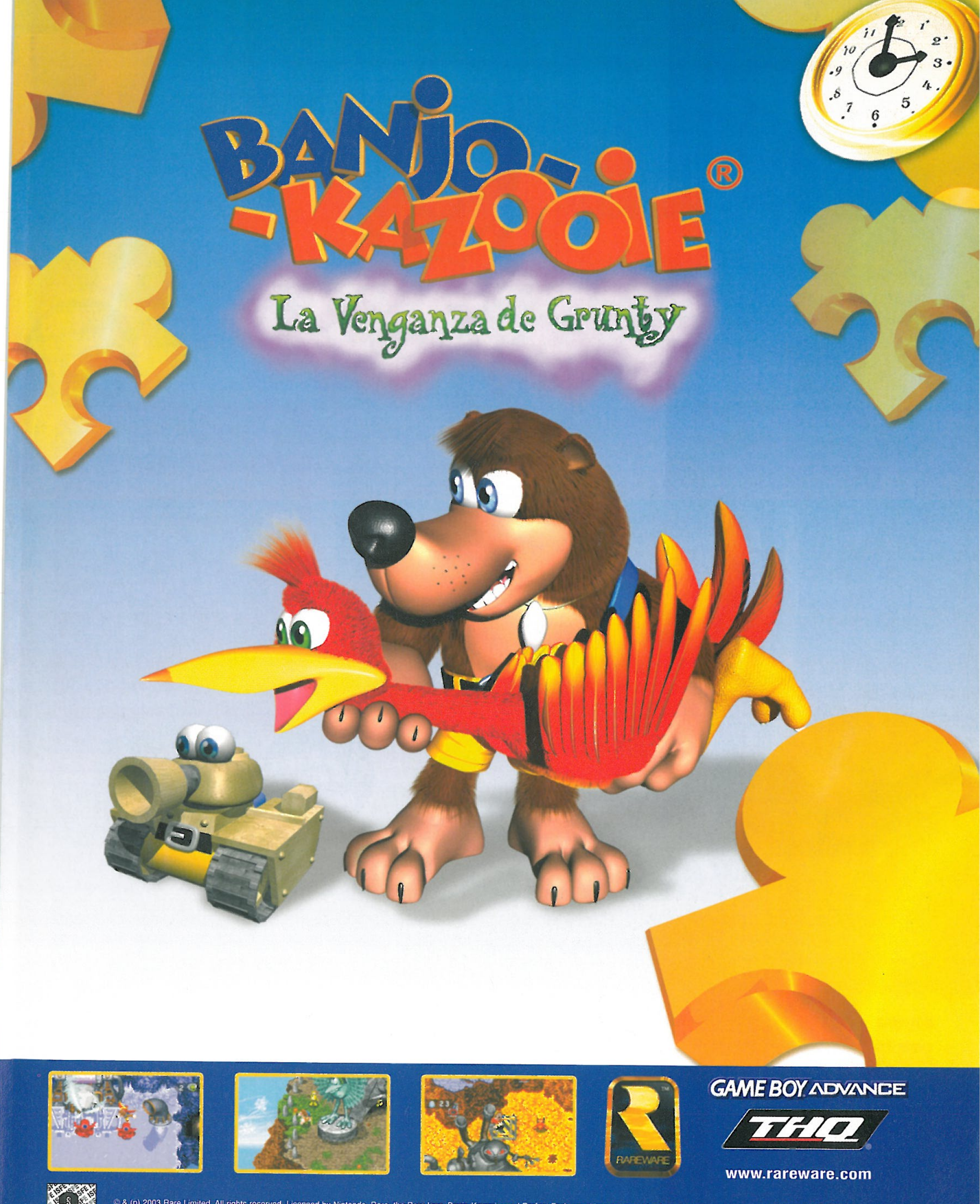
¡Llega el Pokémon más flipante!

POKéMON PINBALL

Nº 132 NOV.
8 424094 810024 00132

¡¡TIENES QUE VER ESTOS JUEGAZOS DE CUBE!!

MARIO KART DD | F-ZERO GX | REBEL STRIKE | DRAGON BALL Z


BANJO-KAZOOIE®
La Venganza de Grunty
RAREWARE
GAME BOY ADVANCE
THQ
www.rareware.com

SUMARIO Nº 132 | NOVIEMBRE 2003

PORTADA

¡Pokémon sigue arrasando en GBA con la llegada del genial POKéMON PINBALL!

Te harás con todos, los capturarás, deben ser tuyos, esta vez no los dejarás escapar... ¡más Pokémon!

PÁGINA 42



Pokémon Rubí y Zafiro
Mapa de Hoenn

NUEVOS MAPAS DE RUBÍ Y ZAFIRO

200 DEMOS DE REBEL STRIKE pág. 48

PREVIEW

Vuelven las genialidades de MARIO KART

No veáis cómo lo pasamos probando lo último en karts...

PÁGINA 22



NOVEDADES




La velocidad se materializa en F-ZERO GX de CUBE

Estas naves no tienen 16 válvulas, ni motor de inyección, ¡pero corren más que un avión de combate!

PÁGINA 60

NOVEDADES

SUPER MARIO ADVANCE 4 se luce en tu portátil

Y tanto: es el mejor juego de plataformas de Mario jamás diseñado. Prohibido perdérselo.

PÁGINA 78

SUSCRÍBETE A LA REVISTA pág. 85

PREVIEW

PRINCE OF PERSIA, de las tierras de Oriente a las GBA de Occidente

Uno de los juegos-mito de todos los tiempos se volverá a poner de moda en tu portátil.

PÁGINA 44



CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN









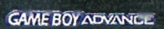












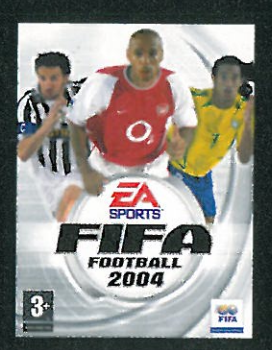



Space invader



Los mejores delanteros siempre saben como encontrar los huecos.
Ganar distancia, zafarse y dejar atrás su marcador.
Sólo entonces haz el pase definitivo.

Marca la diferencia. Con el revolucionario Control del JUEGO SIN BALÓN™





Somos el deporte

Notición: en noviembre, pack **Mario Kart** por **149,99**

¡¡NUEVO PRECIO PARA GAMECUBE: 99,99 €!!



Nintendo recorta en 100 Euros el precio de GameCube. Lanza cuatro nuevos títulos en Player´s Choice. Y prepara un flipante pack Mario Kart.

¡Están tirando la casa por la ventana! Nintendo ha recortado de forma espectacular el precio de su GameCube y desde el pasado 10 de octubre se puede encontrar por **99,99 euros (por los 199 que costaba).** La noticia ha llegado sólo días después de que Nintendo América fijara el precio de la máquina en 99,99 $, anunciando además una campaña de marketing de **50 millones de dólares con el objetivo de relanzar las ventas.** El golpe de efecto ha funcionado a las mil maravillas, pues según acaban de revelar, se han cuadruplicado las GameCube vendidas en Estados Unidos desde la bajada de precio.

La feliz noticia se completa con la llegada de **4 nuevos juegos a la atractiva serie Player´s Choice.** Junto a «Pikmin», «Luigi´s Mansion» y «Super Smash Bros.», se acaban de apuntar los geniales **«Metroid Prime», «Starfox Adventures», «Super Mario Sunshine» y «Mario Party 4».** Estos cuatro estandartes de Nintendo estarán disponibles a partir de ya mismo **por menos de 30 Euros.** ¡A ver quién da más! Y encima no estamos hablando de juegos normalitos, qué va. «Metroid Prime» ha recibido calificaciones de vértigo por su nivel de calidad y acción; «Mario Party 4» es un junta-amigos perfecto; el gran «Super Mario Sunshine» revolucionó el género de las plataformas; y «Starfox» es la obra maestra de Rare, y con eso basta.

También los packs bajan. Los de Zelda y GB Player salen ahora por 149,99 Euros. Por cierto que en noviembre llegará un pack «Mario Kart» que junto a juego y consola incluye un **disco de bonus con 4 juegos de Zelda:** Ocarina of Time, Master Quest, Majora´s Mask y The Adventures of Link, más una demo jugable de Wind Waker.

Bajada de precio a nivel mundial.
Primero fue en USA, donde se colocó a 99,99 dólares; a continuación Europa, donde está disponible por 99,99 euros (79 libras en UK); y finalmente ha sido Japón el último territorio donde GameCube ha bajado su precio a 14.000 yens (unos 110 euros al cambio).

NUEVO LOGO, NUEVA IMAGEN PARA LA COMPAÑÍA UBISOFT



UBISOFT™

Ubisoft presenta su nuevo logo y ¡alcanza los 100 millones de juegos vendidos!

El nuevo logotipo pretende **reforzar la posición de Ubisoft entre las compañías más potentes del videojuego,** y está en la línea con las tendencias de la industria y con el nuevo tipo de público hacia el que se dirigen: el logo anterior estaba pensado para jugadores más jóvenes y éste **busca público más adulto.** Según Guillemot, "boss" de la compañía, con este cambio querían que la **marca Ubisoft fuera rápidamente reconocible** entre los usuarios, y "simboliza la creencia de ofrecer lo mejor de cada uno. Una invitación para descubrir quiénes somos y por quién apostamos". Veréis el nuevo logo en las cajas de «XIII» y «Prince of Persia», los nuevos títulos que saldrán en breve. Ah, y que no se nos olvide: ¡muchas felicidades Ubisoft! Enhorabuena por los **100 millones de juegos vendidos.**

LO IMPOSIBLE SERÁ POSIBLE

Ethan Hunt protagonizará «Mission Impossible: Operation Surma» en GBA

Atari nos ha dejado sin «Mission Impossible» en GameCube (acaban de anunciar que ni éste ni «Terminator 3» llegarán a la consola), pero con una versión muy protemedora para la portátil. Este «Operation Surma» será una buena **aventura de infiltración** en la que necesitaremos usar tanto cerebro como puños. Contaremos con el arsenal de armas más modernas, los últimos gadgets de espía y los disfraces que nos hacen pasar inadvertidos. El desafío nos llevará a exóticos lugares en los que podremos elegir rutas diferentes para cumplir nuestra misión. **Lo lanzará Atari en diciembre.**



Acción e infiltración, bien mezclado, para frustrar el plan de la organización SURMA.



El protagonista, un bien perfilado Ethan Hunt, controlará el arsenal más moderno

4 NUEVOS PLAYER'S CHOICE

Starfox Adventures. *El proyecto estrella de Rare en Cube roza la perfección gráfica y nos mete de lleno en un grandioso mundo de dinosaurios.*

Super Mario Sunshine. *El título más jugable y refrescante de Mario para Cube. Libra a Isla Delfino de los misteriosos restos de pintura que un acuoso clon de Mario va soltando.*

Metroid Prime. *Los premios de Juego del Año le han llovido. Y con razón, pues da pie al nuevo género de las aventuras en vista subjetiva. ¡Superjugable!*

Mario Party 4. *Los personajes más fiesteros de Nintendo se vuelven a reunir para disfrutar de 50 nuevos minijuegos. Uno solito lo pasa bien, pero si os juntáis cuatro... ¡fiestón!*

CAPCOM RUEDA UNA PELI DE CINE NEGRO PARA GAMECUBE: «KILLER 7»

Esta genialidad técnica y jugable estará lista probablemente para la primavera de 2004

Harman Smith fue un "ejecutor" a sueldo, un tipo que controlaba **7 identidades diferentes** con las que realizaba sus "trabajitos". Años después, viejo y maltrecho en una silla de ruedas, va a luchar por el bien de la humanidad. Un terrible virus asola la Tierra convirtiendo a seres normales en terroristas salvajes. Y sólo en manos de Harman Smith está la posibilidad de detener el terror. La historia es buenísima, pero lo mejor será la forma que Capcom ha elegido para contarla. A través de un juego en el que el famoso "cel shading", los gráficos estilo dibujo animado, han dado un paso adelante. Lo que pronto jugaremos en GameCube será un **flipe visual,** una combinación extraordinaria de tecnología, **acción, combate, control y argumento.** Es de esperar, firmándolo quien lo firma...



Desafiante. *En el juego podremos controlar las diferentes habilidades de las 7 identidades de Mr. Smith.*



¡FICHA POR EL EQUIPO DE QUIDDITCH DE POTTER!

Llega «Harry Potter y la Copa del Mundo de Quidditch» a GBA y GC

Pronto podrás convertirte en una **estrella del Quidditch**, el deporte favorito de brujas y magos que tanta pasión levanta en las novelas de Harry Potter. **Su nuevo juego pasa de aventuras para ir directo a la competición.** En el quidditch participan dos equipos de 7 jugadores montados en sus escobas, pendientes del movimiento simultáneo de cuatro pelotas. La cosa se acaba cuando se recoge la **snitch dorada, tesoro de los "buscadores".** Podremos jugar con las cuatro casas de Hogwarts, incluida Gryffindor, y luego dar el salto a los mundiales con diferentes selecciones nacionales. Esa será la hora de la verdad, donde podrás demostrar tu control tanto en GC como en GBA.



Yo, con Gryffindor. *El juego tendrá todo el encanto de los libros de Harry Potter, y seguirá a rajatabla las normas del Quidditch. Muy realista.*

Deporte y aventura. *Harry Potter será protagonista por partida doble esta temporada en nuestras consolas. Por un lado el 12 de noviembre saldrá «Quidditch Copa del Mundo», y por otro veremos en diciembre la versión para GameCube del esperado «Harry Potter y la Piedra Filosofal».*

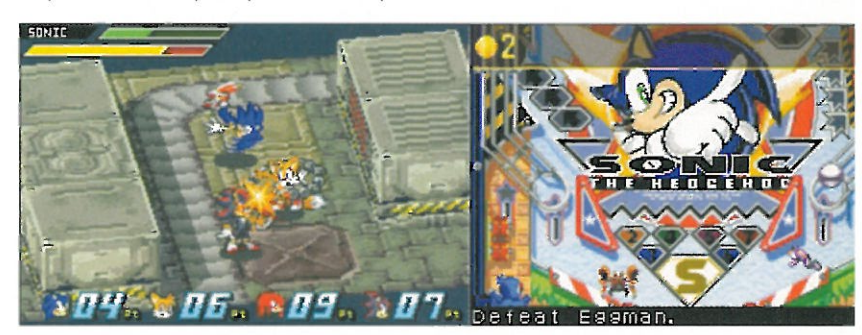
SEGA PREPARA TRES NUEVOS BOMBAZOS DE SONIC PARA GBA

THQ será la compañía encargada de distribuir estos juegos en Europa

El acuerdo firmado entre Sega y THQ incluye el lanzamiento de **«Sonic Pinball Party», «Sonic Advance 3» y «Sonic Battle»,** los tres nuevos Sonics para GBA, y también dos potentes RPG: **«Shining Soul II» y «Shining Force».**

El primer Sonic que llegará aquí será «Pinball Party», que estará disponible a principios de **noviembre**. Será un **pinball multijugador** con muchos minijuegos y desafíos vía cable link. Jugaremos sobre mesas protagonizadas por clásicos de Sega, como «Nights» o «Samba de Amigo», con cinco modos de juego.

El resto de títulos, aunque están sin confirmar sus fechas, podrían no estar disponibles hasta principios del año que viene.



La pantalla izquierda es de «Sonic Battle», una aventura 3D protagonizada por las estrellas del "clan"; a la derecha el pinball de Sonic, que rivalizará con el de los Pokémon...

SIN NOTICIAS DE SOLID SNAKE HASTA PRIMAVERA DE 2004

Konami y Silicon Knights presentan un vídeo del juego en el Tokio Game Show

Hacía tiempo que no se sabía nada nuevo sobre el estado del "juego prometido" por Konami y Nintendo para Cube, ¿verdad? Pero ya salió a la luz, en el Tokio Game Show, la gran feria japonesa del videojuego que se celebró en septiembre. La expectación era enorme entre el público del evento y los creadores quisieron corresponder a tal revuelo. El genial "papá" **Hideo Kojima,** además del presidente de Silicon Knights y Ryuhei Kitamura, director de las escenas cinemáticas, acudieron al stand de Konami para presentar un vídeo en el que pudimos apreciar **las increíbles mejoras que ha sufrido el código.** Se ha potenciado el motor gráfico, con escenas generadas en tiempo real, ha aumentado el número de polígonos, y se ha incluido un sinfín de nuevos efectos que demostrarán la potencia de GC. Pero no lo veremos hasta primavera...





Esta es una de las primeras imágenes del nuevo código de «MG». ¿De verdad falta algo por mejorar?

NINTENDATA

- **POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO** ha sobrepasado las **290.000** unidades en España desde su lanzamiento, hace **3 MESES**.
- **TALES OF SYMPHONIA**, el juego de ROL de Namco para GameCube que algún día veremos por estas tierras, alcanzó las **183.527** unidades vendidas en su **PRIMERA SEMANA** en las tiendas niponas.
- **GAMECUBE** ha superado los **9.000.000** de juegos vendidos, sólo en **EUROPA**.
- **SOUL CALIBUR II** ha aumentado en un **118%** las ventas de **GAMECUBE EN UK.**
- **GBA SP** vendió **40.156** consolas en Japón, en la semana del **1 AL 7 DE SEPTIEMBRE.**



Efectos de luz
NOKIA 3100
Cuando llega la noche, el nuevo Nokia 3100 brilla.
• Luces intermitentes cuando suena el teléfono
• Juegos con efectos especiales de luz
• Mensajes Multimedia
• Juegos Java
• Pantalla a color
Prepárate para deslumbrar.
NOKIA
BEACH RALLY
Club NOKIA
Únete y disfruta de todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.es

¿POKéMON ROJO-AZUL PARA GBA?

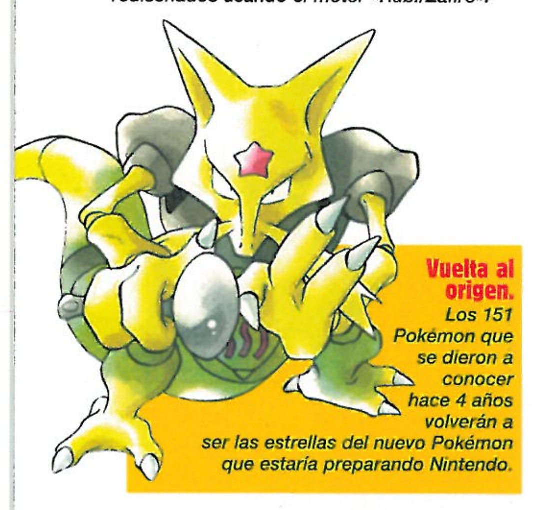
Ambos juegos utilizarían el motor de Rubí y Zafiro y estarían listos en Japón en 2004



Los gráficos del antiguo "Rojo/Azul" serán rediseñados usando el motor «Rubí/Zafiro».



¿Dispuesto a rememorar las épicas batallas de Azul y Rojo en tu Advance? ¡Nosotros sí!



Vuelta al origen. *Los 151 Pokémon que se dieron a conocer hace 4 años volverán a ser las estrellas del nuevo Pokémon que estaría preparando Nintendo.*

Ojo con la **información que acaba de llegarnos desde Japón.** Según distintas fuentes muy fiables, Nintendo estaría ultimando una versión de sus ediciones Roja y Azul para Game Boy Advance. **La compañía japonesa no ha confirmado nada** de forma oficial (y tampoco su filial en España), pero nosotros incluso hemos tenido acceso a unas primeras imágenes que dejarían claro que ambos juegos existen. Por lo que sabemos se trataría de versiones de las primeras ediciones de Game Boy, **rediseñadas con el motor de Rubí y Zafiro.** ¡Sigue la fiebre Pokémon! Los fans ya tienen un nuevo tesoro a la vista para completar su colección... o eso esperamos.

¡NO SEAS BLANDENGUE Y METE LA PIERNA, CHAVAL!

Acclaim lanza «Urban Freestyle Soccer» para GameCube

¡Basta de fichajes y estadios llenos de gente! Vamos a volver a las raíces del fútbol con **partidos en plena rúe,** bandas callejeras que se desafían (afros, skaters, mejicanos) y entradas de tarjeta roja. Podremos elegir entre 10 bandas con diferentes atuendos que disputarán partidos de cuatro contra cuatro, harán movimientos especiales y se enfrentarán en cuidados entornos, decorados con los motivos que distingan a cada grupo. El punto será **el doblaje, en el que han participado ¡los chicos de Hobby Consolas!**



En este fútbol estará permitido dar patadones, meterse con el rival, con tal de conseguir que el balón se cuele en las improvisadas porterías callejeras.

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas que llegarán los juegos más buscados

GameCube

NBA Live 2004 -EA	**17 octubre**
Dos Policías Rebeldes 2 -Empire	**noviembre**
FIFA 2004 -EA	1 noviembre
True Crime -Activision	10 noviembre
Harry Potter Quidditch -EA	12 noviembre
The Hobbit -Vivendi	28 noviembre
El Laboratorio de Dexter -Acclaim	28 noviembre
Carmen San Diego -Acclaim	28 noviembre
Beyblade: Super Tournament Battle -Atari	28 noviembre
Scooby Doo el Misterioso Alboroto -THQ	**1 diciembre**
Harry Potter y la Piedra Filosofal -EA	3 diciembre
Mario Party 5 -Nintendo	5 diciembre
XGRA -Acclaim	5 diciembre
Crash Bandicoot -Vivendi	5 diciembre

Game Boy Advance

Tigre y Dragón -Ubisoft	**Octubre**
Sonic Pinball Party -THQ	**3 noviembre**
Harry Potter Quidditch -EA	12 noviembre
Spyro Adventure -Vivendi	14 noviembre
Tony Hawk Underground -Activision	17 noviembre
Terminator 3 -Atari	17 noviembre
Medal of Honor: Infiltrator -EA	21 noviembre
Need for Speed Underground -EA	**diciembre**

¡LO ÚLTIMO PARA TU GAME BOY ADVANCE!

Motorola trabaja en un adaptador wireless (sin cables, vamos) **para la GBA.** Con este periférico podremos intercambiar datos, compartir o combatir entre consolas. Será lo suficientemente pequeño y gastará la energía justa, para no afectar a la movilidad. Nintendo planea lanzarlo el año que viene en Japón.

NUESTROS GANADORES

Aquí está la lista de los afortunados que han conseguido llevarse a casa uno de los premios que pusimos en juego en los números 130 y 131. ¡Nuestra enhorabuena a todos!

Megaman (GC)

JUEGO MEGAMAN (GC)

Javier Atienza Martínez	Albacete
Imanol Hidalgo Pastrana	Alicante
Juan F. García Nuño	Alicante
David Fenández Salamanca	Almería
Manuel Magán Corral	Baleares
Jorge Botet Ibáñez	Barcelona
Ibait Sainz Aja	Bizkaia
Gabriel Guerrero Gil	Cádiz
Mª Luisa Blanco Casanova	Cantabria
Jordi Rodríguez	Gerona
Daniel Rodríguez Lindo	Huelva
Juan B. Cruz Hernández	Madrid
José A. Barrera Martín	Madrid
Marcos Anaya Navarrete	Málaga
Rafael J. Fernández Abellán	Murcia
Gabriel Fernández González	Sevilla
Daniel Carmona Lisson	Sevilla
Lorenzo Barea Bautista	Valencia
Mª Amparo Martínez Girón	Valencia
Luis Cuartero	Zaragoza

Hamtaro (GBA)

GBA SP + HAMTARO + MUÑECO

Enrique Calderón Luna	Sevilla

JUEGO + MUÑECO

Jaime Zaragozín Pérez	Alicante
Diego Begega Suárez	Asturias
Vicente Cano Bibidoni	Baleares
Heidi Reinhardt	Baleares
David Badia Barbe	Barcelona
Jorge Botet Ibáñez	Barcelona
Aitor Vía Salas	Cantabria
José Pérez Navarro	Ciudad Real
Daniel Martínez Rubio	Girona
Mª Carmen Pérez Romero	Granada
Alvaro Santana Socorro	Las Palmas
Marta Trujillo Guerra	Las Palmas
Samuel Navarro Sarmiento	Las Palmas
Alberto Yllera Fernández	Madrid
Amara Pesqueira Godoy	Madrid
Eloy Hernández Mota	Madrid
Guillermo Fernández Fdez.	Tenerife
Christian Micó Sanchís	Valencia
María Blas	Zaragoza.

¡Llévate Granini a todas partes!

y Granini te llevará a Laponia a conocer a Papá Noel.



Gana un viaje a Laponia con tus papás con Granini Para Llevar.



Diviértete conduciendo un trineo con Huskies, paséate por el más auténtico mercado de Navidad y conoce en persona al mismísimo Papá Noel... Y todo ello con sólo enviar un sms o entrar en nuestra web. ¿Te lo quieres perder?

Para conseguirlo sólo tienes que beber mucho Granini Para Llevar. **Infórmate en los Packs.**

Además, los 15.000 primeros participantes tendrán una fantástica Sport Sac de regalo. ¡No esperes más, participa ahora mismo!



granini®

Promoción válida hasta el 19/11/03.

Sonic propondrá un vendaval de **acción...** por **equipos**

- GAMECUBE
- 5 DE DICIEMBRE
- SEGA EUROPE
- PLATAFORMAS 3D - ACCIÓN

SONIC HEROES

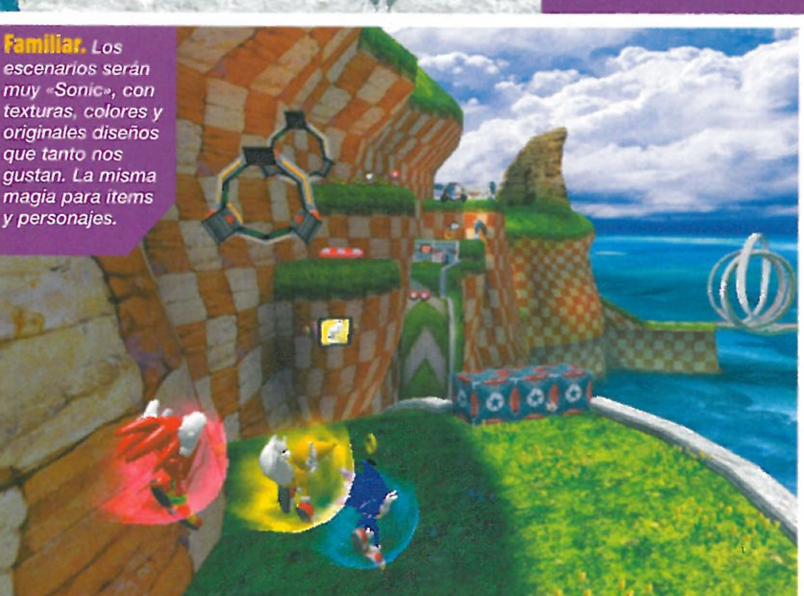
Abran paso a los héroes; abran paso a un experimento revolucionario que va a poner en pantalla tres héroes simultáneamente. Es la nueva fórmula de juego que ha diseñado el Sonic Team. Cuatro equipos (Sonic, Dark, Rose, Chaotix), tres personajes por bando controlables en el momento que queramos en función del poder que necesitemos. Porque habrá que correr, volar y atacar; y cada miembro del equipo dominará uno de ellos. Podrás elegir al héroe, los demás le seguirán. Cada equipo explorará, resolverá puzzles y liquidará enemigos en 14 stages diferentes pero igualmente enormes. Todo será muy Sonic. Con multitud de anillos, decorados coloristas, rivales conocidos (¡ese Robotnik!) y melodías que tararearás. Para varios jugadores se han diseñado modos versus de carreras y eventos especiales a cuatro. Abran paso a la diversión; abran paso a la última aventura de Sonic.



A su aire. *Cada equipo irá "a su bola", seguirá su propia historia y en sus fases únicas. Habrá 14 para cada "team", en 7 mundos, con stages de bonus y episodio final.*



Todos listos. *Serán 12 los héroes que podremos controlar. Habrá 4 equipos de tres personajes por bando, y bastará con seleccionarlos para que se pongan a trabajar.*



Familiar. *Los escenarios serán muy «Sonic», con texturas, colores y originales diseños que tanto nos gustan. La misma magia para ítems y personajes.*



Aprende. *Los equipos se ordenarán en formación de combate, velocidad o carrera, liderados por el héroe que domine cada habilidad. Los demás le seguirán sin rechistar.*



Y además. *La acción no acabará al concluir cada nivel. Aparecerán nuevas misiones en las que ganar esmeraldas o mejorar la puntuación.*

Buen tiro. *Knuckles podrá lanzar bolas o convertirse en una de ellas para acabar con los enemigos. Su poder de "combatiente" también le permitirá localizar nuevos ítems.*

SEGA INVENTA LA FÓRMULA DEFINITIVA: TRES HÉROES EN ACCIÓN AL MISMO TIEMPO

Vuela. *Tails será el encargado de hacer volar al equipo Sonic. Parece mentira, con lo poco que abulta y fijaos como tiene que tirar de la banda.*

En equipo. *Nuestros héroes unirán sus fuerzas para explorar a fondo los niveles y recoger las 7 esmeraldas. Por el camino no podréis olvidaros de recoger los miles de anillos, sí.*

Mejor, más grande y con modo multiplayer. ¡A espiar!

- GAMECUBE
- PRIMER TRIMESTRE 2004
- UBI SOFT
- INFILTRACIÓN

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

El "crack" jugable de Ubi tendrá continuación dentro de nada. Con lo bien que ha sentado la primera parte, se espera un regreso triunfal. Por eso sus programadores ya han avanzado que la nueva aventura será más grande, tendrá más horas de juego, nuevos gadgets y escenarios que nos llevarán por todo el mundo. El guión se le ha encargado al autor de la historia original, pero será más atrevido, aunque equilibrando realismo y diversión con maestría. Lo más novedoso: un modo multijugador que está en fase de experimentación.



Tensión. *Todos los detalles del juego, desde escenarios a armas o gadgets, estarán basados en situaciones reales. Se está buscando dotar al juego de una gran tensión.*



Se estrena. *«Pandora» será el primer juego de infiltración con multijugador, un modo que será extensión del "single", y que incluirá cooperativo para dos jugadores.*



Más allá. *No será simplemente una segunda parte. Habrá fuertes novedades tanto en las físicas de Sam Fisher como en las situaciones de juego. Sí, lo notaremos.*



Más gente. *Esta vez los mapas vienen con sorpresa: civiles que no intervienen en la batalla y que por tanto no deben advertir nuestra presencia, ni siquiera sospechar.*

TE HAREMOS FELIZ AL PRECIO QUE MÁS TE PEGA

NINTENDO GAMECUBE

99,99 €











P.V.P. Recomendado, promoción válida hasta el 31 de enero de 2004.

Si creías haber visto todo en juegos de **acción**, mira esto

- GAMECUBE
- PRIMAVERA 2004
- CAPCOM
- ACCIÓN 3D

GOTCHA FORCE

En este juego todo girará alrededor de los borgs, pequeños robots que caben en la palma de la mano, siempre dispuestos para el combate. Habrá 200 diferentes, cada uno con sus armas, habilidades y forma de luchar. De eso, de sus diferentes cualidades, dependerá su supervivencia y nuestra victoria. Porque en «Gotcha Force» el objetivo es crear un ejército de Borgs y enfrentarlo a una banda de robots descarriados: los death force. Los combates transcurrirán en originales escenarios 3D, donde mediremos la potencia de las mejores armas y artilugios de nuestros robots. El reto final te sonará: en realidad habrá que hacerse con todos los borgs posibles. Si no consigues ganarlos en combate, podrás intercambiarlos con otros amigos, que a su vez también intentarán contar con los mejores. Por ejemplo con el de la ametralladora de los 100 disparos simultáneos, o con el del gancho, o con esos raros ejemplares que añadirán valor a tu ejército por sí mismos. ¡Originalidad al poder!



Modo historia. *En este modo, el protagonista a veces luchará con sus borgs contra otros chavales, y a veces cooperará con ellos para hacer frente a los "death force".*



Para flipar. *Las batallas de borgs prometen intensidad y espectáculo. Cada enfrentamiento será un genial despliegue de armas y efectos en busca de la victoria total.*



Superejército. *Ese es el objetivo del juego. Crear un ejército terrible, ya sea ganando borgs a otros rivales, ya sea cambiándolos con otros jugadores.*



200 diferentes. *Esos serán los borgs que encontraremos en el juego. Habrá borgs dragones, ninjas, robots, incluso tanques, cada uno con sus armas y habilidades.*



¡¡DE NUEVO EN CUBE Y GBA!!

MARIO VUELVE A SER LA ESTRELLA

Así son los nuevos títulos del héroe de Nintendo

Mario quiere volver a ser el protagonista entre los nintenderos. Y para que se hable más de él, se está "trabajando" tres títulos que, además de dar que hablar, nos ofrecerán horas y horas de diversión con el estilo único e inimitable de Nintendo.

DATOS DEL REPORTAJE

- **CONSOLAS:** GameCube + GB Advance
- **TIPOS DE JUEGO:** Minijuegos + Rol + Golf
- **DESARROLLADOS POR:**
  - «Mario Party 5»: Nintendo y Hudson
  - «Mario & Luigi»: Nintendo
  - «Mario Golf: Toadstool Tour»: Nintendo y Camelot
- **EL MÁS DESTACADO:** «Mario & Luigi» colmará los deseos de los que esperaban un RPG de Mario. Totalmente original ¡y además en GBA!

CONSOLA: → GAMECUBE GÉNERO: → MINIJUEGOS LANZAMIENTO: → 5 DE DICIEMBRE

LA LOCURA EN MODO MULTIJUGADOR

MARIO PARTY 5

La saga más indicada para fines de semana lluviosos va a por otra entrega. Y aquí nadie se cansa: Mario, Peach, Yoshi... ¡todos quieren volver a participar!

¿Más minijuegos nuevos? ¡Pues claro que sí! En cada nueva entrega de «Mario Party», Nintendo y Hudson nos sorprenden con originales maneras de montar la fiesta total en casa. Y además, esta vez se superarán los récords: ¡nada menos que **60 minijuegos** totalmente nuevos! Pero, claro, ahí no quedará la cosa. También se apuntarán nuevos personajes, además de los "fiesteros empedernidos", y tableros de juego nuevos, cómo no, pero **diseñados completamente en 3D,** con lo que podremos echar unos vistazos más fiables y detallados. ¡La repera para los adictos a la fiesta con amigos! ¿Y si un día no viene nadie? Pues también podrás darle al «Mario Party», tranquilo. «MP5» incluirá un larguísimo modo historia con el que, además de divertirnos un rato, desbloquearemos extras ocultos.



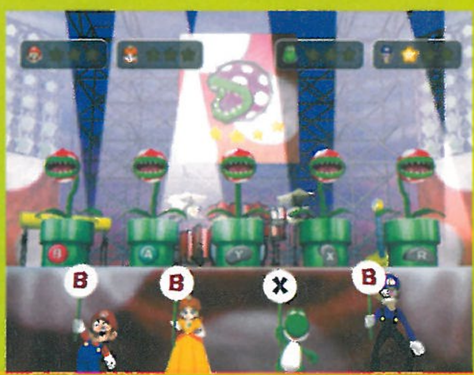
A PANTALLA PARTIDA *pero con una calidad gráfica bestial. Los minijuegos con este recurso mostrarán la misma definición y solidez gráfica que cualquier otro juego de Cube.*



HABILIDAD PURA *para todos. Y el que no la tenga, será arrastrado por la corriente de decenas de pingüinos que arrasará la pantalla en este minijuego.*



MUY NINTENDO *y, por lo tanto, bello gráficamente, y tan jugable como recoger el máximo número de bolas de helado en un tiempo límite. Lo dicho, «Mario Party» puro.*



MÁS RITMO *con el que medir la valía de los jugadores. Una constante en los «MP» que seguirá haciéndonos pulir nuestras aptitudes musicales.*



CONSOLA: → GB ADVANCE GÉNERO: → ROL LANZAMIENTO: → 21 DE NOVIEMBRE

LA UNIÓN HACE EL ROL MÁS FUERTE

MARIO & LUIGI

Habrá quien crea que es un asco viajar con la familia, pero no es el caso de Mario y Luigi, desde luego. Ambos se embarcarán en una aventura que sólo dos tipos geniales podrían resolver.

No hay quien se lo crea, pero esto es lo que ocurre. Una bruja ha robado la dulce voz de la princesa Peach y la ha reemplazado por... ¡explosiones! Cuando Mario y Luigi se enteran, van raudos al castillo y se encuentran con Bowser, que iba a lo suyo, a raptar a la princesa. Entonces, Bowser decide unirse a los hermanos y se van los tres en persecución de la malvada bruja. Pero se dan una torta en el viaje y Bowser va a parar a Zeus sabe dónde, así que, Mario y Luigi se quedan solitos en el reino de la bruja. Allí tendrán que hacer **frente a muchos enemigos, pero al estilo RPG.** Bueno, más bien, **al estilo «Paper Mario» de Nintendo 64,** donde los combates eran también por turnos, pero había que darle al botón en el momento exacto para hacer daño a los malos. ¿Suena bien? Pues será mejor.



UN CONTROL REVOLUCIONARIO *Cada uno de los hermanos saltará pulsando un botón diferente. Y en el juego nos harán aprenderlo bien.*



EFECTOS DE LUJO *En los combates podremos apreciar decenas de espectaculares efectos gráficos, con transparencias y zooms incluidos. ¿El numerito? Es el daño. Recordad que será rol.*



COMBATES POR TURNOS *Atacando o defendiendo, deberemos pulsar un botón en el momento del golpe. Combate "made in Nintendo".*

TRADICIONAL *El hecho de que Mario y Luigi protagonicen un RPG, no significa que deje de haber bloques donde dar cabezazos para ganar monedas.*



CONSOLA: →GAMECUBE GÉNERO: →GOLF LANZAMIENTO: →PRINCIPIOS DE 2004

LA COMPETICIÓN CON MÁS "PALOS"

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



Vas a conocer el reino de Toadstool como la palma de tu mano. Mario te hará estudiarlo para conseguir el mejor gooo... ¡olpe!

Será con el nuevo año cuando florezca la próxima odisea deportiva del mostachos. En ella encontraremos, además de **16 héroes** de Nintendo dispuestos a pegar palazos por doquier, los campos de golf de texturas más realistas nunca vistos. Pero eso no quitará que sean moviditos. Algunos de ellos estarán situados en el desierto, las montañas, archipiélagos de pequeños islotes, e incluso en las cercanías del castillo de Peach. Allí será donde abunden los personajes secundarios, conocidos por todos, de otros juegos de Mario, como los Chomps encadenados. Para mandar la bola certeramente a donde queramos, dispondremos de un **control entre arcade y profesional,** ya que requerirá de toda nuestra habilidad dar retroceso o efecto lateral a la bola, pero lo que es "darle", estará "chupado".



REALISMO *En GameCube es fácil hacer las cosas bien. Su potencia gráfica permitirá mostrar en pantalla unos campos repletos de árboles que, además, oscilarán si hay mucho viento.*



TODOS A "GOLFEAR" *Tendremos a nuestra disposición 16 personajes de Nintendo. Todos ellos jugarán de lujo, pero unos sabrán dar mejores efectos, otros tendrán más fuerza...*



ORIGINALIDAD *Pegarle a la bola lo podemos hacer en cualquier campo real. Pero, desde luego, tendrá más encanto "golfear" en el reino de Peach.*



DIVERSIÓN *Encontraremos 10 modos de juego distintos, sumando los de un solo jugador y los de modo multi. Coger monedas también es golf, ¿no?*

¡¡Corre, corre más!! ¡¡Ya casi lo tenemos!!

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Mario y su panda "nintendera" volverán a disputar las carreras con más "piques" de la historia.

EXCLUSIVO GAMECUBE



DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- CARRERAS
- 14 DE NOVIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: de desarrollo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4 (1-8 EN RED)**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El modo multijugador para 8 jugadores en red no será por internet, sino por LAN, una red local con la que **no habrá posibilidad de retrasos** en la transferencia de información.

¡A CORRER TOCAN!

El mismo día 14, corred a por él. **¡Es tan bueno que igual se agota ese día!**



¿Quieres emoción? Pues en el próximo «Mario Kart: Double Dash!!» encontrarás mucha más de la que aguantes.

¿"THELMA & LOUISE"? NO, DAISY Y PEACH. Las princesas usarán su cursilón kart para, según ambas, "¡madarchalescar cona loesos malgordidotos!" (hablaron a la vez, sí).

Echemos las gafas al aire, Mario volverá a subirse al kart! Después de sus recordados éxitos en Super Nintendo, Nintendo 64 y Game Boy Advance, no podía dejar de **arrasar en la potente y muchas veces sorprendente GameCube.** Y decimos "arrasar" porque hemos podido jugar con una demo de tres circuitos (la que se presentó en el E3), y damos fe de que así será. ¿Que si traerá mejoras? Pues no, no se puede decir así. Más bien, como **estará mejorado en todos sus apartados,** se puede decir que será "otro juego". Evidentemente, las carreras seguirán siendo tales, eso es difícil de cambiar: Mario y Cía. correrán en enrevesados circuitos para tirarse kilos de cosas mientras, de paso, comprueban quién es el más rápido de los... ¡de los **más de 16 héroes** que encontraremos en el menú de selección de personajes! Vamos, dilo, dilo: "¡oh, qué bien!, ¡seguro que entre ellos encontraré a mi héroe favorito de Nintendo!".

Esto... ¿estará Link?

¡Pues no, mira! ¡Link será de los pocos héroes que no estará disponible! Al menos, al comenzar, que quién sabe las sorpresas que



Entre los efectos gráficos más llamativos estará el de los derrapes, que soltarán unas chispas como para encenderse un puro, ya sea en asfalto, tierra, arena... dará igual.



Y otro efecto que no se quedará atrás, sino todo lo contrario, será el del turbo. Usándolo, el mundo correrá a toda caña con una tremenda sensación de velocidad.



UNOS CIRCUITOS DE LOCURA TRANSITORIA

Porque, atentos, tendrán curvas de los grados que se os ocurran, incluso más de 360º (en espiral, claro); habrá atajos que irán apareciendo si rebuscamos en los sitios adecuados; y además, algunas pistas, como este "Waluigi Stadium", contarán con bolas de fuego, Piranha Plants y otras lindezas para ponerlo más difícil aún.



Aunque unos karts sean el doble de voluminosos que otros, la competición estará muy reñida. El equilibrio de virtudes siempre ha sido una constante de la saga «Mario Kart».



Deberás estar atento a los semáforos de salida, que tendrán sus truquillos.


Las rampas con "salto burro" serán una constante en ciertos circuitos.

Mario volverá a organizar las carreras más locas del mundo Nintendo. A la alta velocidad, sumad héroes conocidos, ítems inesperados y muchos, muchos piques en los modos multi.

incluirá el DVD. Pero puede que ni te acuerdes del de Hyrule, "zeldero" empedernido, cuando te des cuenta de que **puedes elegir a Mario, Luigi, Yoshi, Bowser, Koopa Troopa, Donkey Kong, Diddy Kong, Birdo, Baby Mario, Peach,** la otra Pea... Daisy, queremos decir... y también algún que otro personaje nuevo que hace su presentación en sociedad, como el adorable **Baby Luigi.** ¿Y cuando hayas elegido a uno? Pues... a elegir otro más, majo. El que te dé la gana. **Tendrás total libertad en la elección de personajes y vehículos.** Sí, sí, hasta podrás sentar a Mario con Bowser, y montarlos en el coche de Peach, para liar más la cosa. ¿Cómo no te habías enterado de que esto irá por parejas? Pues fíjate, fíjate un poco en las pantallas. ¿No ves que aparecen dos personajes en cada kart? Eso es porque **uno será el que conduzca el coche, y el otro el que se encargue de recoger ítems...** y usarlos contra el primero que ose cruzarse en su camino, por supuesto. Claro que, pulsando el exclusivo botón Z, cambiarán las tornas. **De un espectacular salto, el conductor se convertirá en pasajero, y viceversa.** Y como cada personaje puede llevar una cosita, se nos permitirá, por primera vez en la saga, recoger más de un ítem con nuestro kart. Así, por ejemplo, si llevases a Donkey con una super-banana y a Yoshi con una seta-turbo, podrías elegir qué ítem usar, ▶

¡LA SALSA DE MARIO KART!

EN TODA LA SAGA, LO QUE NUNCA HA FALTADO SON DECENAS DE GENIALES ÍTEMS. En estas carreras lo que se lleva es... lo que se coge. Pasando por los cubos multicolores, nuestro copiloto ganará un ítem, que será elegido aleatoriamente. Y, además de las cosas que saldrán más a menudo, como setas-turbo, o caparazones-proyectil, también habrá cosas raras como "ítems de personaje": huevos para Yoshi, bananas para Donkey...


La inmunidad nos dará la posibilidad de estrellar a otros solo con tocarlos.


Al usar un Chomp, éste se pondrá a "tirar del carro" cual mulo de carga.



El "special" de Birdo será el huevo rosa. ¿Su efecto? ¡Ya lo descubrirás!



El puente de tablas que encontraremos en el circuito de Donkey Kong se moverá de un lado a otro, cual péndulo relojero, cuando pasemos sobre él. Así que, despacilito.



¡Cuidado con las embestidas laterales! Fijaos en cómo va Birdo, agarrándose como puede al kart porque ha perdido el equilibrio. ¡Qué burro, Donkey! Bueno... claro, je.



En los saltos, la perspectiva inducirá al vértigo. ¡Y más si te va a caer encima el gordo "Wariolo"!



El ambiente en carrera será sensacional. Si ya en la parrilla de salida se verán algunas miradas, como las de Waluigi o Wario, que denotarán sus malas intenciones.



¡LO LLAMAREMOS "LUISITIRRITITO"!

BABY LUIGI NACERÁ CON «MARIO KART: DOUBLE DASH!!» A pesar de que la mayoría de personajes ya han corrido muchas veces en Kart, todavía hay hueco para nueva gente. Baby Mario y Baby Bowser, alumbrados en «Yoshi's Island», tendrán que hacer hueco en el carricoche (arriba lo tenéis, no es broma) para el "Luiso" pequeñín de «MK:DD».

¿Sueles jugar a tu Cube con amigos? Pues en breve, vais a tener disponible uno de los títulos que más tardes os va a ocupar. Con «MK:DD» la competición podría durar meses, años...

dependiendo de si te vas quedando atrás (¡allá que te vamos con el turbo!) o si quieres mantener la primera posición (¡ahí os dejo doce kilos de resbalones!). Así es que **«Mario Kart: Double Dash!!» incluirá un toque de estrategia extra,** además de la que se utilizaría en cualquier carrera en la que Nintendo no anduviera de por medio.

¡Siempre en medio, oye!

¡Pues si se pone algo o alguien en tu camino, usa el mando, hombre! Podrás, además de acelerar y frenar, girar con el certero stick analógico, usar los ítems de tus chavales con Y y X, y **forzar el derrape con los botones L y R,** dependiendo del lado hacia el que quieras hacer la machada de, por ejemplo... esquivar una seta que no habías visto por estar admirando el decorado. Porque serán **los escenarios más grandes, detallados y jugables que hayas visto en toda la serie.** Y mira que los de Nintendo 64 ya echaban para... ¿Eh? ¿Adelantar? Sí, claro, también podrás, si es que eres capaz de seguir manejando el kart con garantías mientras ves, y babeas, cómo **tus dos personajes giran la cabeza y miran sonrientes hacia los ocupantes del kart que estás superando;** gente que a su vez echará unas miradas como para olvidarse de las sístoles. Y el caso es que, si pierdes el control, tampoco



El cambio de puesto entre piloto y pasajero se podrá realizar en cualquier momento. ¡Incluso en medio de un salto gigante mientras pasas sobre un cubo de ítem, fíjate!



Cada personaje tendrá un ítem exclusivo, que sólo podrá utilizar él. El de Luigi será este humo verde que... ¿quizá tendrá relación con su aventura, «Luigi's Mansion»?



¿QUÉ ES "SALIR DISPARADO"?

En su acepción normal, se supone que significa correr mucho. Pero si estamos hablando de Nintendo y de «Mario Kart», el sentido es literal. Cuando te metas en algo que parece un tubo, (pero es un barril de «Donkey Kong Country») no te sorprendas si suena un petardazo y tu pequeño kart sobrevuela el terreno a 220 Km/h. Solo será una parte más del recorrido.



Aunque no dispongamos de ítems, también podemos intentar fastidiar al contrario a base de desquiciantes empujones.



La búsqueda de atajos será uno de los quehaceres más arriesgados. Que se lo digan a esta pareja despierta-Chomps.



Los veteranos reconoceréis algunos ítems como la concha azul, que golpeará al primer clasificado por lejos que ande.



Ir en vanguardia significará tener que vigilar constantemente la retaguardia, labor que desconcentra. ¡Al agua "patortugos"!

pasa nada. Los frenazos, derrapes y morradas se mostrarán en pantalla con la misma maestría que la genial sensación de velocidad y, por supuesto, acompañados de unos efectos sonoros para partirse... algo.

¿Partirse... la cara?

¡No! ¡Nunca se debe hacer uso de la violencia física, sobre todo existiendo los modos multijugador de «Mario Kart»! En **el modo batalla, famoso desde el primer «Mario Kart», podréis poner a caldo a quien se atreva a enfrentarse a vosotros en varios escenarios exclusivos,** pensados para que todos tengan las mismas oportunidades, pero los más pillos puedan explayarse. Y si no queréis terminar llamándoos gafotas y otras cosas feas, entre risas, también podréis echaros carreras normales en los circuitos que vayáis descubriendo según ganéis los campeonatos de un solo jugador. ¿No hay ya ganas de pegarse una carrera? Eso es porque no lo habéis probado. Pero, calma, que ya falta poco para poder hacerlo.

2 Y 2 SON 4, 4 Y 2 SON 6, 6 Y 2...

LAS POSIBILIDADES MULTIJUGADOR MÁS AMPLIAS DE LA HISTORIA DE NINTENDO. No os liéis, con una consola y 4 mandos podremos jugar carreras y batallas de 4 jugadores sin problema alguno. Pero, si da la casualidad de que tenemos varias Tv, una panda de amigos con Cube, módem de Cube, y un «MK:DD»... ¡podremos montar una red de hasta 8 Cubes! ¡VIVA TODO!



¡A cubierto, que viene la avalancha!

1080º AVALANCHE

¡La que nos va a caer el mes que viene! Abrigaos bien, porque la diversión nos va a llegar al cuello.

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **SNOWBOARD**
- **28 DE NOVIEMBRE**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **«1080º» de Nintendo 64 fue el primer juego de snowboard en 3D** tal y como los conocemos ahora. **Ya sabéis, este es el original.**
- Incorporará un sistema totalmente novedoso por el que **controlaremos el equilibrio del corredor.**

MEJOR QUE NUNCA

- Añadirá **movimientos y jugabilidad** a la genialidad del primer «1080º».



A menudo tendremos que compartir la pista con otros esquiadores, e incluso con unos cuantos animales salvajes.



Los trucos que podremos llevar a cabo serán multitud, y muy variados. Giros, agarres, "grinds",...todos ellos espectaculares.


Los efectos visuales no se han descuidado lo más mínimo, con detalles como este reflejo.



Los "grinds" serán fáciles de realizar, pero luego tendremos que mantenernos en la barra cuidando nuestro precario equilibrio.

El mejor snowboard vuelve de la mano de Nintendo y «1080º», esta vez para GameCube. Ha nevado bastante desde la anterior edición, y el cambio de generación consolera se va a notar por todas partes. Como podéis ver, **los gráficos serán muy detallados,** ofreciendo constantes objetos decorativos entre el inevitable blanco de la nieve, incluso con elementos móviles (como esquiadores más prudentes que nosotros), e incluso con construcciones enormes o pequeños pueblos cuyos tejados se parecen mucho a rampas...

Eh, ojo con la avalancha

Dejando a un lado las gamberradas, también podremos **practicar el slalom por los diferentes tramos, hacer cabriolas en una rampa de competición,** o meternos en el medio tubo para exhibir nuestras piruetas pero, sin duda, el momento "cumbre" llegará al ganar las carreras del modo principal, pues el **siguiente desafío será contra... ¡la avalancha!** La nieve invadirá la pista, modificando el escenario y haciendo temblar todo, y tendremos un tiempo límite para llegar abajo. Sacad vuestras tablas, porque la temporada de invierno ya está casi aquí, y promete diversión.

AKARI. Esta chica que parece tan agresiva es uno de los cinco "snowboarders" que tendremos a nuestra disposición al principio. Cada uno destacará en algún aspecto, ya sea velocidad, saltos, giros, equilibrio, o aceleración, de modo que podrás escoger.



NIEVE PARA TODO EL MUNDO

Una novedad fundamental de esta entrega será el modo multijugador. En él, de dos a cuatro contendientes se las verán y desearán para cruzar la meta antes que nadie, y como en el modo "single", tendrán que usar tricks, aprovechar cada salto, cada rampa, para bajar a toda velocidad.

CUANDO EL MAL ACECHA
¿A QUÉ SUPER HÉROE VAS A LLAMAR ?



En Super Mario Bros 3, Mario tiene nuevos poderes que lo hacen más "SUPER" que nunca.
Salva al mundo y disfruta con el videojuego más SUPER de todos los tiempos, ahora con SUPER gráficos y sonido.

SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3
Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es

¡¡Va de huevos la cosa!!

BILLY HATCHER

De los creadores de Sonic nos llega un original y rompedor plataformas hecho a base de "huevos".

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO

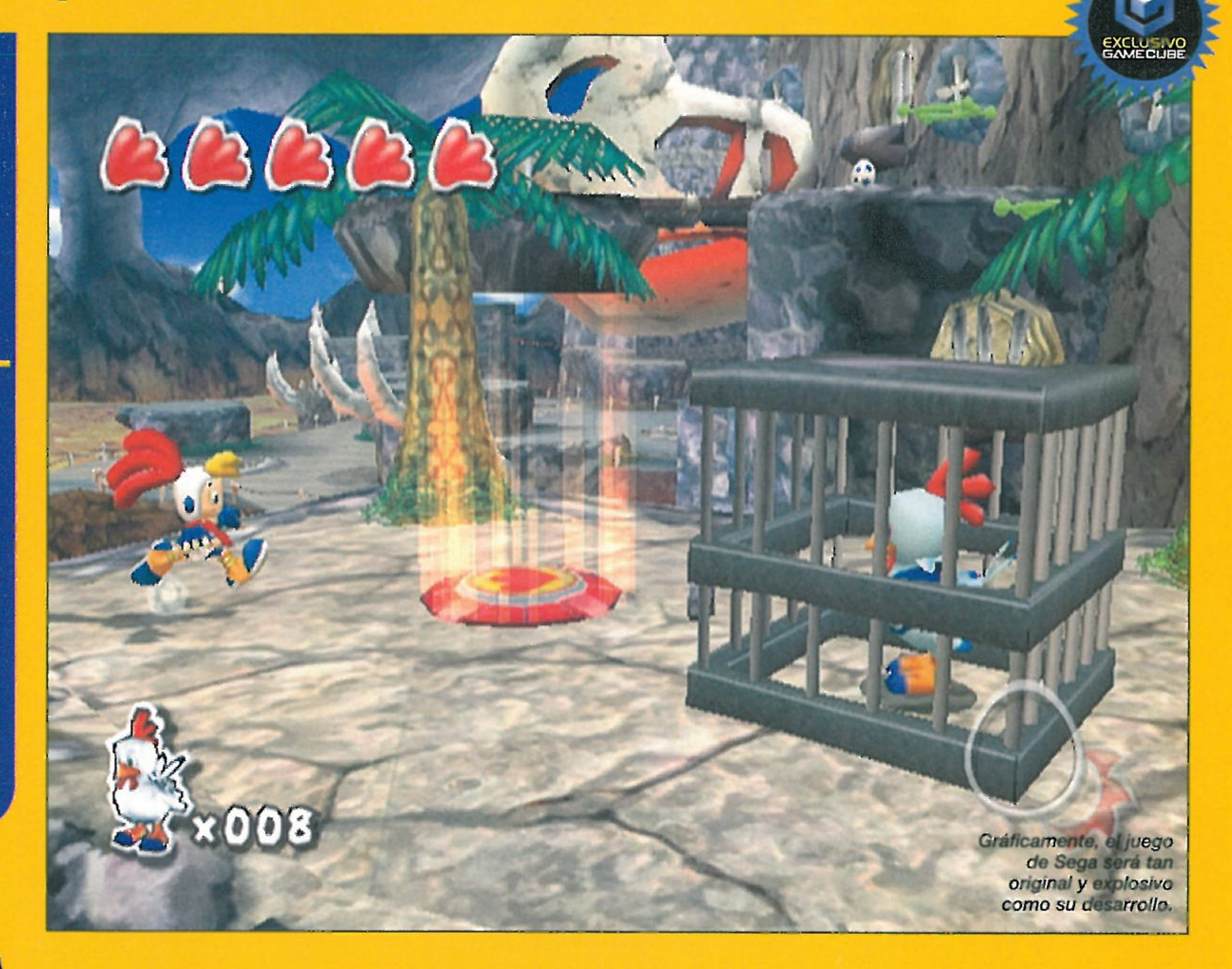
- GAMECUBE
- PLATAFORMAS
- NOVIEMBRE
- Compañía: **SEGA**
- Equipo: **SONIC TEAM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Incluirá un sorprendente modo multijugador para cuatro, con varias opciones diferentes de juego.** Mucha atención a este modo, porque promete maravillas. ¡¡Toda la prensa ya lo elogia!!
- **Tras tres años, es el primer juego realmente nuevo que diseña el equipo creador de Sonic.** Liderados por Yuji Naka, los chicos del Sonic Team han vuelto a poner todo su talento y buenas artes al servicio de GameCube.

LO MÁS FRESCO

- **El desarrollo será original y muy divertido. Incluso tendrá su toque estratégico,** con eso de criar y manejar diferentes tipos de huevos.



Gráficamente, el juego de Sega será tan original y explosivo como su desarrollo.

Billy Hatcher y el Huevo Gigante, desde luego el título se las trae. **Original como pocos.** Pero no será lo único innovador que podremos disfrutar en el ultimísimo juego de los chicos del Sonic Team. Desde el planteamiento a la mecánica de juego, pasando por el estilo gráfico o el argumento, la verdad es que **todo os va a resultar muy rompedor en este plataformas.** Y aquí hemos reunido las pruebas necesarias.

La historia nos trasladará a una lejana tierra a punto de ser invadida por las fuerzas de la oscuridad. Allí nos convertiremos en Billy y nuestro objetivo será buscar y liberar a una serie de sabios para que pongan las cosas en su sitio. La gracia es que **estos sabios están dentro de unos huevos de color dorado** a los que tendremos que encontrar, primero, y hacer crecer, después. Esa será la principal tarea de Billy, **empujar, guiar los huevos haciéndolos rodar sobre las frutas** que haya repartidas por los escenarios. Así, hasta que eclosionen. Misión cumplida.

Los huevos dorados no estarán sólos, qué va. Habrá también "compañeros" de diferentes colores, en cuyo interior aguardan ciertos animales que nos prestarán su ayuda en cuanto los saquemos de allí. Misma mecánica para hacerlos crecer. Que rueden sobre las frutas hasta que eclosionen. Y no pierdas el tiempo pues serán fundamentales para avanzar: sus habilidades nos permitirán **solucionar puzzles o acabar con algunos enemigos.** Por ejemplo, el torbellino de agua del pingüino nos servirá para sofocar pequeños fuegos.

BILLY "EL CRIADOR". Este simpático chavalín será uno de los protagonistas del juego, junto a tres colegas que también podremos manejar. Su aspecto va en línea con la misión: hacer eclosionar huevos.

El poder de un huevo

Además de "alimentarlos", Billy podrá realizar más acciones con los huevos, por ejemplo hacerlos rodar a gran velocidad por pendientes o utilizarlos como arma contra los enemigos, jefes finales incluidos, lanzándoselos sin tregua. Será un puntazo ver al chaval



Alimentando a los huevos con "zumo de fruta", lograremos que eclosionen. Al hacerlo, cada huevo nos "regalará" una habilidad, un bonus o una criaturita.



La galería de "huevos" será enorme: hasta 72 diferentes. Uno de ellos incluso nos regalará el disfraz de Sonic. Se nota que estos chicos han pensado en todo.



¡VAMOS BILLY, ÉCHALE...!

Billy podrá criar huevos especiales con los que realizar un montón de acciones: subidos en ellos rodaremos a toda velocidad o los lanzaremos con saña a los enemigos, o haremos un bote explosivo. Además, algunos contendrán ciertas criaturas cuyas habilidades podremos usar (como lanzar hielo, agua, etc.) para superar determinados puzzles y trampas.



Estos detalles de surcar la fase entre anillos a toda velocidad nos recuerdan a lo que todos estáis pensando, ¿no?



Los huevos lo aplastarán todo. No habrá enemigo que se resista, ni objeto... Al ser aplastados, nos darán mucha fruta.



Cuando "rescatemos" a uno de los animalejos, nos seguirá hasta cumplir su misión. Ese pingüino apagará fuegos.



Hala, a la montaña rusa. Prepárate para un vertiginoso paseo por esos raíles, y no olvides que hay que controlar el huevo.

manejando un montón de huevos de diferentes colores por escenarios increíblemente imaginativos. Claro, no podía ser menos. **Un juego con un desarrollo tan flipante, necesitaba decorados y personajes creativos.** Aquí los encontraréis, mundos llenos de color, con un diseño surrealista, tipos simpáticos que nos harán reír desde el principio: tanto Billy como sus tres compañeros, los huevos o el resto de personajes que camparán por el juego. Y si con un jugador la aventura promete buenos momentos, **el multijugador va a ser una risa total y encima alargará la aventura** todo lo que haga falta. Habrá varios modos, todos igual de divertidos, desde deathmatch lanzando huevos a los rivales hasta a ver quién es capaz de hacer eclosionar el suyo antes.

La mano del equipo que creó Sonic se notará en cada momento, y eso será muy positivo. Además el juego estará en exclusiva para GameCube, lo que no deja de darle valor extra. Estad preparados, el día de los huevos está a punto.

GRANDES PROBLEMAS

LOS ENEMIGOS FINALES TRATARÁN DE AMARGARNOS. Cada cierto número de niveles tendremos que enfrentarnos a un enemigo de los grandotes. Para acabar con ellos habrá que usar la cabeza y estudiar sus patrones de ataque. Por supuesto, el uso de los huevos volverá a ser clave, pues sólo con ellos podremos dañarles. Sin duda unos retos que darán más vida a la aventura.



Llega la nueva "jueguícula" de Disney

BUSCANDO A NEMO

El último peliculón de Disney nos sumergirá en el océano más azul como peces aventureros.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- AVENTURAS
- 21 DE NOVIEMBRE
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **TRAVELLER'S TALES**
- Origen del juego: **USA**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Pixar (creadores de la película, y también de los éxitos «Toy Story» y «Monstruos S. A.») **ha participado en el desarrollo del juego, y se nota:** las animaciones de los peces y el diseño de escenarios te harán sentir como... como pez en el agua, vaya.

NO SÓLO PARA PEQUES

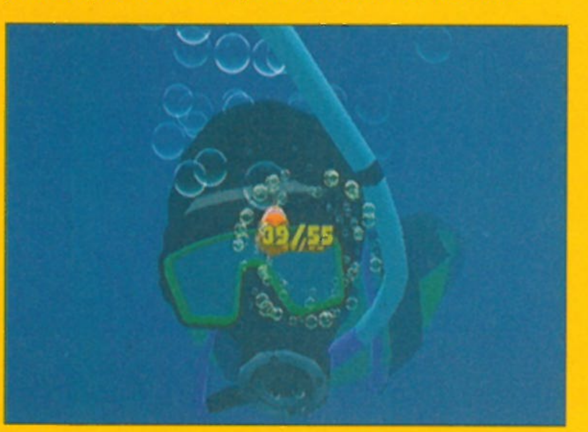
Aunque sin duda serán los peques los que más disfrutarán con el DVD, también a los mayorcitos, sólo con ver a los peces, ya se nos caerá la baba de gusto... ¡pero qué bonitos!



En ocasiones tendremos que competir contra nuestros amigos para ver quién es el más rápido del océano... o del acuario.



Los minijuegos abundarán en nuestra "pezqueña" aventura. Éste consiste en saltar sobre todas las... las éstas ¿naranjas?



La tensión será máxima en la escena de la persecución del buzo, y para huir de él tendrás que ser muy rápido. ¡Date prisa, Nemo!



A pesar de la enorme cantidad de polígonos, la vegetación marina se moverá con la corriente, y tú vas a flipar de lo lindo.

NEMO & CÍA. Estos de aquí abajo son Marlin, el padre de Nemo, y Dory, su compañero de aventuras. Los manejarás la mayor parte del tiempo, aunque también tendrás que controlar al benjamín, Nemo.

La vida de un pez puede llegar a ser más peligrosa de lo que parece. Y si no, que se lo pregunten a los "actores" de la próxima película de Disney & Pixar, en la que estará basado este juego. En los papeles de Nemo, su padre Marlin, y ese pececillo azul tan "salao" llamado Dory, protagonizarás **una aventura subacuática repleta de humor.** Y además de jugar, podrás ver los mejores momentos del filme, con vídeos extraídos directamente.

¡Qué bonitoooooo!

Los puntos más llamativos del juego serán su cuidadísimo apartado gráfico y las animaciones de los personajes. **El movimiento de los peces parece sacado de un documental** y **los fondos, mejor todavía, coloridos y todos en 3D,** lo que proporcionará una sensación de profundidad total.

El objetivo será completar cada fase al 100%, superando varias misiones que aportarán **una enorme variedad: desde huir de un tiburón hambriento hasta demostrar nuestra pericia con una pelota,** sin olvidar los clásicos puzzles. Para sobrevivir a todo esto se ha optado por un **control sencillo e intuitivo,** apto para cualquier jugón, desde la abuela hasta el canario. Aún así, no podrás evitar tener que tomarte un buen rato para resolver algunos puzzles, porque la dificultad será más alta que en la mayoría de los juegos de Disney. Pero vamos, que tiene toda la pinta en convertirse en **el juego favorito de toda la familia** por su simpatía, guión y apartado técnico.



¿QUÉ ME ESTÁS CONTANDO?

Los diálogos con otros personajes serán fundamentales para seguir el desarrollo de la historia. A lo largo de tu aventura hablarás con pulpos, caballitos y estrellas de mar, otros pececillos e incluso con el más temido depredador submarino y sus compinches, ¡los agresivos tiburones! Y todo en castellano, tranquilos.



Videojuegos

Se está entrenando para su próximo partido.

¿Cómo estás?





Urban Freestyle Soccer*

Elige entre más de 100

videojuegos de Vodafone *live!*

Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos.
Tráfico GPRS según tarifas vigentes.



live!

Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que creerás estar jugando en una videoconsola. **Y ahora, descárgate a partir del 16 de Octubre el Urban Freestyle Soccer en exclusiva con Vodafone.**

Infórmate en www.live.vodafone.es

Prepárate para "tunear" de lo lindo

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

La prestigiosa serie de juegos de coches se apunta a la moda más cañera: ¡viva el "tuning"!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- CARRERAS
- 21 DE NOVIEMBRE
- Compañía: **EA BLACK BOX**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **El "tuning" se ha convertido en todo un fenómeno de masas.** Cada vez hay más fans de esta nueva corriente (decorar/modificar los coches para convertirlos en objetos de deseo), que en el juego está muy bien reflejada.
- **Habrá licencias de todo tipo y máximo lujo.** En total 20 coches de marcas "gordas" como Toyota, Chrysler, Mitsubishi, Volkswagen o Subaru. Y en cuestión de componentes, licencias de componentes BBS, MOMO, Koening...

¡A DISFRUTARLO!

- **Doble puntazo de Need for Speed.** Molará conducir sus coches, y molará aún más decorarlos y modificarlos.



El momento de la salida. Muy peliculero. Ella baja el pañuelito y nosotros quemamos ruedas y gasolina.

EL TOYOTA SUPRA de inicio no será éste, tan guapetón. Habrá que ganar carreras y conseguir puntos y dinero para "tunearlo" así de guay. Tú podrás elegir desde el color de las lunas hasta el tipo de pegatinas, el alerón o el color de las llantas y el motor.



Hasta ahora, la parte fuerte de los juegos de carreras era eso, correr con los coches. Pero en «NFS: Underground» tendremos algo más para admirar. Porque serán nuestros coches, **los que hemos puesto a punto nosotros, los protagonistas** de la carrera. Hacer de un coche normal, de serie, otro diferente, único y espectacular, es lo que se conoce como "tuning", y será la base, el secreto del éxito del nuevo «NFS».

¿Has visto 'A todo Gas'?

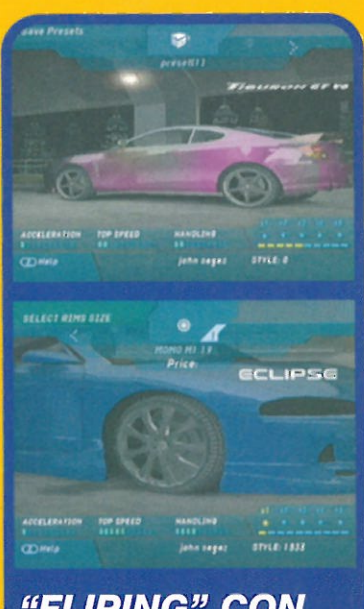
El "tuning" será la gran aportación, pero no se sostendría en pie si el motor de juego no funcionara. Sin embargo, una vez que "customicemos" el coche vamos a encontrarnos con circuitos increíblemente reales y una genial sensación de conducción, lo que despejará cualquier duda sobre el motor. Eso sí, las carreras siempre serán de noche. Por un lado mola, porque se verán efectos gráficos increíbles como los reflejos de las luces en la carretera o los brillos del neón en la ciudad, pero por otro no pondrá las cosas fáciles a la hora de conducir. En cada circuito -todos urbanos, como en la película fetiche de los "tuneros"- habrá atajos, rutas alternativas, calles bloqueadas, de los



En carrera podemos conseguir puntos extra haciendo derrapes, evitando accidentes, y también nos darán más puntuación si nuestro "supertuning" les mola a los jueces.



Las carreras, siempre de noche, serán contra otros tres pilotos y con tráfico real. Presta atención, será muy fácil despistarse con escenarios así de reales.



"FLIPING" CON EL "TUNING"

¡Cómo no! "Vestir" estos cochazos a nuestro antojo será todo un placer. Cambiar las llantas; modificar la carrocería con entradas de aire, alerones, faldones; pintar el coche con las tintas más modernas, incluso decorar las llantas o las piezas del motor. ¡Que empiece la fiesta! Que además todo será de la máxima calidad y con las mejores marcas.



¡Vaya efectos de luz! ¿Habéis visto qué descarga tan prodigiosa de neón, con brillos incluidos en la carretera?



Los coches se han cuidado al detalle. El modelado de serie es bestial, pero ¡molará más cuando lo "tuneemos" a tope!



En la vista interior la sensación de velocidad se multiplicará. ¿Qué nos decís de las llantas moradas de ese Eclipse?



Los circuitos presentarán caminos alternativos y atajos donde sacar ventaja a los rivales. Aquí, el Celica ha encontrado uno.

que tendremos que estar pendientes y reaccionar en décimas de segundo. Y no es que los tres pilotos rivales sean más rápidos, pero sí que se conocen el circuito.

Y encima, buenos retos

El objetivo final es fabricarse el coche más guay y rápido. Será la clave del modo 'underground'. En él se plantearán distintos retos para pillar el dinero necesario. Puede ser ganar una carrera, pero también enfilar una recta cambiando de marcha en el momento adecuado, o recorrer un circuito derrapando, o participar en un minicampeonato con distintas series. De inicio habrá 5 eventos con pocos dólares en juego, pero después se abrirán nuevos retos con más pasta y posibilidades de customizar el motor, poniendo cargas de hidrógeno, kits de reducción de peso... La conducción será muy arcade si no te entretienes en tocar las opciones, puesto que puedes quitar todas las ayudas que quieras. Igualmente será un bombazo.

¡CARRERAS DE IMPACTO!

LOS GOLPES Y ACCIDENTES SERÁN TAN ESPECTACULARES COMO LAS CARROCERÍAS. La cámara cambiará de enfoque y nos convertiremos en espectadores. Enseguida el coche volverá a su ser y nosotros seguiremos en carrera, aunque perdiendo tiempo. No sólo los choques, también los saltos y otras acciones espectaculares durante las carreras tomarán la misma vista exterior. ¡Qué flipe!



La historia de cómo Bilbo encontró el Anillo, en Cube

THE HOBBIT

Ayuda a los enanos a recuperar su querido hogar, la montaña, y encuentra el poderoso Anillo Único.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- ACCIÓN-AVENTURA
- 28 DE NOVIEMBRE
- Compañía: **VIVENDI-SIERRA**
- Equipo: **INEVITABLE**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
El juego **vendrá totalmente traducido al castellano, tanto textos como voces.** Será de agradecer, ya que los diálogos serán constantes a lo largo de la aventura. Además, muchos personajes te indicarán **nuevos objetivos y tareas a cumplir que te aportarán nuevas habilidades,** así que deberás poner la oreja bien cerca para no perder detalle y enterarte de todo, todito, todo...

AVENTURA DE LA BUENA
La mecánica será exactamente la misma que en «La Comunidad del Anillo»: dará **más importancia a la aventura que a los combates.** No en vano, ambos títulos son de Sierra.


El sigilo será nuestra mejor arma. En el campamento de los "trolls", un movimiento en falso y te convertirás en su cena.


Laberintos, mazmorras, cavernas, bosques... Nos convertiremos en un hobbit "todoterreno", con tracción "a los dos pies".


Cada vez que venzas a un enemigo, obtendrás unas gemas. Con ellas podrás aumentar tu capacidad vital y tus habilidades.


Algunas situaciones serán tan peliagudas como ésta: Bilbo tendrá que superar este remolino para poder seguir adelante.

En plena fiebre de 'El Señor de los Anillos', Vivendi nos anuncia la llegada del juego que contará la historia de Bilbo, el tío de Frodo. El objetivo principal será **recuperar el hogar de los enanos de las garras del dragón Smaug.** Deberás recorrer peligrosos parajes y cumplir todo tipo de objetivos: desde vencer horribles trolls, hasta ayudar a tus compañeros de equipo a encontrar objetos.

Chico habilidoso
Bilbo será capaz de mejorar sus habilidades, dependiendo de los pergaminos y joyas recogidas en cada una de las fases. Éstas, por cierto, estarán plagadas de enemigos de todo tipo (plantas asesinas, feroces lobos, jefazos finales...), y todos la tomarán contigo. Para salir con buen pie y superar todos los obstáculos, el juego **contará con un control sencillo e intuitivo** y una muy dócil cámara. Además, **el sistema de combate será parecido al de nuestro querido «Zelda»,** y podremos fijar al enemigo para luego atizarle. Aparte de la gran cantidad de sonidos ambientales, podrás disfrutar de **una banda sonora digna de una película.** Y lo más llamativo del juego será su cuidadísimo apartado técnico, que promete unas animaciones "de fliparla". Sin duda alguna, este juego va a hacer las delicias de grandes, pequeños y, cómo no, "medianos".

BILBO BOLSÓN. Es el protagonista de la historia. Además de realizar cantidad de acciones, como saltar, luchar, o deslizarse por barrancos, mostrará expresividad casi real en el rostro.



¡ÉCHAME UNA LLAVE, CHAVAL!
Habrá cofres repartidos por los escenarios, todos ellos plagados de tesoros y objetos interesantes. La mecánica para abrirlos será sencilla: pulsar el botón "A" justo cuando se ilumine la zona verde. Dependiendo de lo "jugoso" que sea el contenido, abrir el cofre costará más o menos. A no ser que tengas una llave, claro.

El snowboard se va a poner muy de moda

SSX 3

La nueva temporada de SSX llegará cargada de novedades. ¿Tenéis ganas de pillar la tabla?

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- SNOWBOARD
- NOVIEMBRE
- Compañía: **EA SPORTS**
- Equipo: **EA SPORTS**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Cada personaje hablará en su propio idioma, pero los **textos y la voz del "dj" estarán en un bien doblado castellano.** Además, la banda sonora contará con grupos de auténtico lujo.

Si accedes a la web oficial del juego (www.easports.com) podrás ver mapas, vídeos, fotografías, y descargar todo tipo de material del juego.

GARANTÍA DE ÉXITO

Menuda pinta, ¡eh! Por **variedad, duración, calidad y diversión,** promete ser de lo mejorcito en snow de tu GC.



Los saltos al vacío serán una constante. Podrás aprovecharlos para hacer todos los "tricks", pero recuerda: hay que caer bien.



Cuando juegues con un amigo podréis elegir cada uno vuestros atajos, y así demostrar quién conoce mejor cada escenario.



Algunos escenarios, como este "tube pipe", son ideales para probar un nuevo "combo" y sacar un buen puñado de puntos.



En algunas zonas podrás disfrutar de efectos climáticos como esta espesa niebla, causante de algún que otro "arbolazo".

LAS CHICAS MONAS DAN CODAZOS. Esta muchacha de coletas formará parte de los snowboarders del juego. Cada uno de los 10 participantes tendrá su propio estilo de bajada...

La opción más novedosa en esta entrega llega en forma de **"exploración montañil".** Comenzarás el descenso por la zona que tú elijas, y decidirás el recorrido que vas a seguir en todo momento. Según el camino elegido, participarás en diferentes retos, carreras, etc., que te aportarán una buena suma de dinero (si los ganas, claro), para **gastar en la tienda; allí podrás comprar nuevo equipo** y mejorar las habilidades de tu personaje. Y ya que hablamos de personajes, decir que sus animaciones han sido cuidadas al máximo para ofrecerte una **sensación de realismo total tanto en el descenso como a la hora de realizar los "tricks" y movimientos especiales.**

Mueve tu co-co...dazo

Para que luego digan que en el deporte no hay estrés, los rivales te obsequiarán con un delicado "toque de codo" si te cruzas en su camino o les superas en puntos. Esto no será un problema, ya que te adaptarás al control enseguida. Podrás realizar **largos y sustanciosos "combos",** y así convertirte en el rey de las montañas, (habrá tres, cada una con montón de ítems, zonas y desafíos). El juego dará de sí, y más si tienes otro mando para "multijueguear".



¡SACA UNA FOTO POR ZEUS!

Los escenarios están plagados de detalles. Los árboles nevados, las piedras en medio del camino (que hacen bastante "pupa", por cierto), los efectos climáticos como el viento, la nieve... Todo contribuirá a crear gran sensación de realismo y una atmósfera ideal para disfrutar al máximo, y sacar alguna fotillo.

La serie de televisión, pronto en tu consola

WALLACE & GROMIT

Estos dos simpáticos personajes protagonizarán una aventura de plataformas muy "animada".

DATOS DEL JUEGO
- **GAMECUBE**
- **PLATAFORMAS**
- **24 DE OCTUBRE**
- Compañía: **BAM!**
- Equipo: **FRONTIER**
- Origen del Juego: **INGLATERRA**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El juego se basa en una famosa serie de animación británica. Sus creadores, Aarmand, son también los "papás" de 'The Chicken Run', y han colaborado con Frontier a la hora de crear todo el artwork del juego.

Tiene humor pero también alta tecnología: polígonos texturados, mipmapping, luz en tiempo real...

COMO EN LA SERIE

Si sois fans de estos dos tipos, el juego os molará todo, más aún si sabéis que estará **doblado a castellano.**



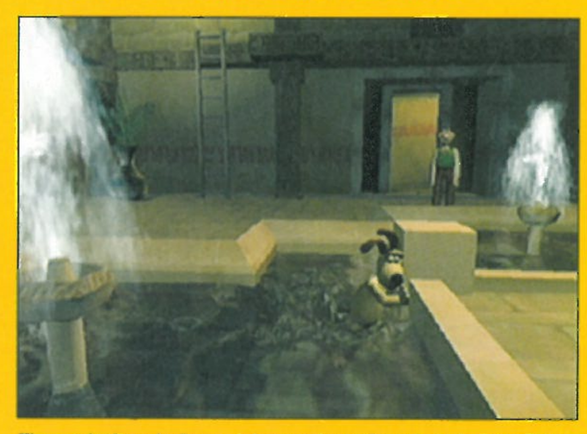
Los escenarios lucirán muy guays, con cantidad de detalles y zonas por explorar. Casi como la serie de animación.



Aunque sean peligrosos, los enemigos (como esos pingüinos de la foto) aportarán el toque de humor característico.



Para rescatar a los animales habrá que resolver varios puzzles, y para superarlos, deberás demostrar toda tu habilidad.



El agua invita a bañarse, tal como hace Gromit en la foto. Pero será más por higiene que para conseguir ítems, vidas o...

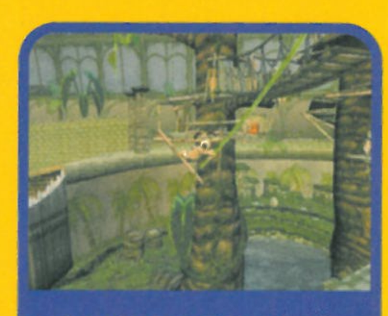
El pingüino Feathers ha raptado a las crías de los animales del zoo, para obligar a sus papás a que trabajen para él fabricando joyas. Wallace y Gromit tienen amigos entre los chantajeados, así que se han colado en el zoo con la intención de darle una tunda al pingüino ése.

Aventura animada

Para llegar a él tendrán que **explorar** (en los **7 niveles 3D) y colaborar.** Gromit, el perro, pondrá la astucia y una tonelada de movimientos: saltar, nadar, usar objetos, acrobacias e incluso disparar una útil pistola de bananas. Y Wallace, el del jersey "horterilla", se encargará de arreglar los diversos "cachivaches" repartidos por los escenarios. O sea que la mecánica será del estilo "plataformas nintendo", o sea **buscar ítems, cascar enemigos, aprovechar los movimientos** para alcanzar zonas y objetos... Y por supuesto **completar misiones (18, fíjate) y minijuegos** (se pueden contar hasta 12).

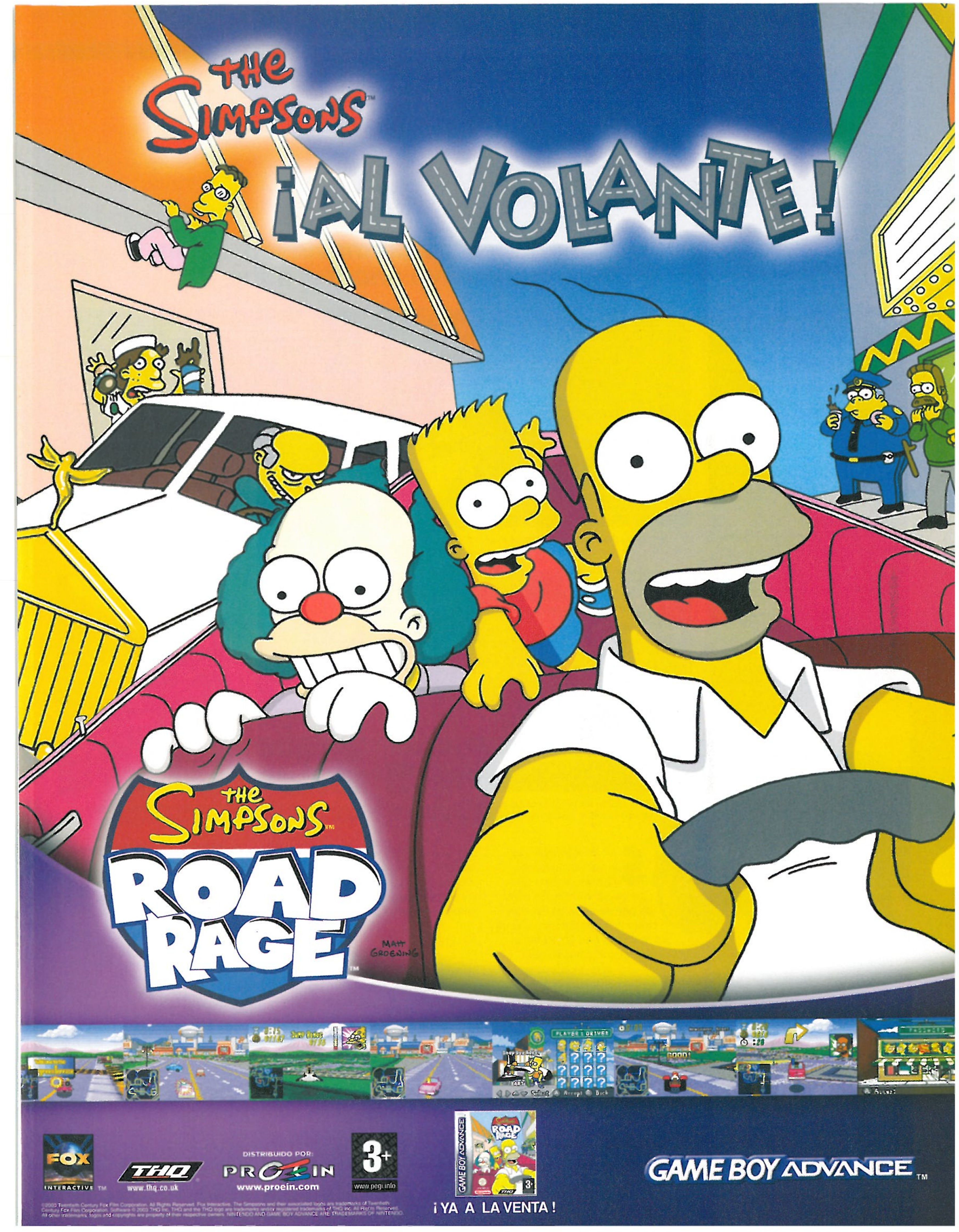
Pero la gracia no estará solo en la jugabilidad, sobre todo a la vista del aspecto del juego. Será casi como si estuviésemos viendo un **episodio de la serie, con un genial nivel de detalle para los personajes,** que simulan la "plastilina" de su origen, y un buen trabajo en los escenarios.

EL CHAPUZAS. Aunque en el juego controlaremos a Gromit, colaborar con Wallace será fundamental para resolver los puzzles y abrir nuevas zonas. El tío es una manitas cuando se trata de reparar máquinas, y aquí hará mucha falta...



ESTE PERRO HACE DE TODO

Gromit es un perro increíblemente hábil; podrá nadar por las aguas más peligrosas, realizar los saltos más ajustados, resolver los puzzles más complicados y hasta ayudar a su propio amo a reparar complicadas máquinas. Si es que más que un muñeco de plastilina, parece un robot de cocina multifunción ¿verdad?



THE SIMPSONS
¡AL VOLANTE!
THE SIMPSONS
ROAD RAGE
MATT GROENING
FOX INTERACTIVE
THQ
www.thq.co.uk
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
3+
www.pegi.info
GAME BOY ADVANCE
¡YA A LA VENTA!

¿Un cómic?, ¿una película?... ¡Un juego!

XIII

Una intrigante trama y viñetas en movimiento son los ingredientes de este nuevo shooter subjetivo.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **SHOOT'EM UP SUBJETIVO**
- **13 DE NOVIEMBRE**
- Compañía: **UBISOFT**
- Equipo: **UBISOFT PARÍS**
- Origen del Juego: **FRANCIA**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

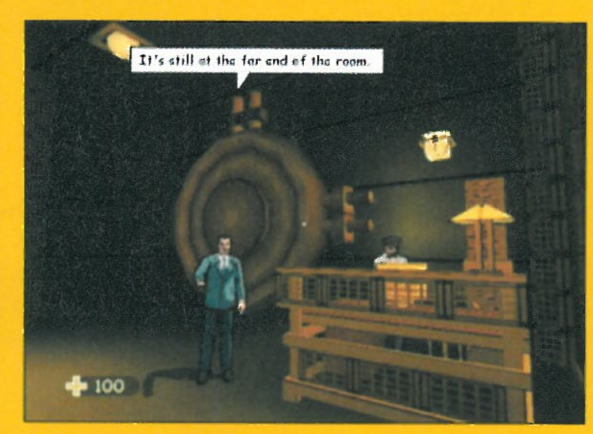
- **«XIII» se basa en un exitoso cómic en Francia** cuyos autores, Jean Van Hamme y William Vance, participaron en el desarrollo del juego. «XIII» se basa en los acontecimientos de los cinco primeros volúmenes, y hay quince.
- **Para mover dibujos y polígonos se ha utilizado** el motor de uno de los "shoot'em up" más populares de todos los tiempos: el mítico «Unreal II».

PIONERO

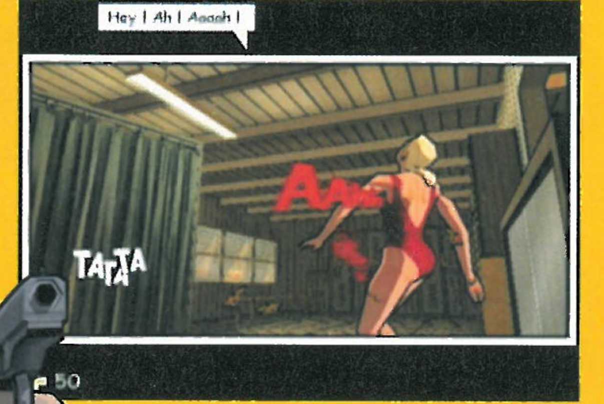
- **«XIII» va a ser el primer "shooter" subjetivo en "cel shading".**



Al principio tendremos que buscarnos la vida y defendernos con lo que sea, aunque pronto encontraremos armas de fuego.



Además de las voces, podremos leer lo que nos cuenten los personajes en estos bocadillos, todo en perfecto castellano.



El contenido del juego será fuertecillo. Pero las escenas, aunque crudas, resultarán siempre espectaculares.



Los programadores quisieron hacer algo diferente del estilo realista de otros shooters. ¡Y parece que han acertado!



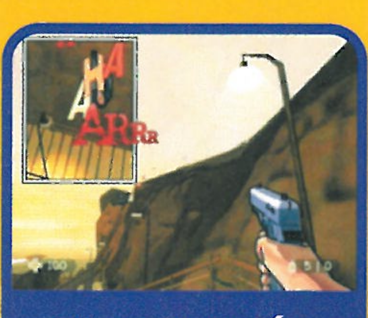
NÚMERO XIII. A lo largo de 37 episodios, este hombre deberá descubrir la conspiración que se urdió para liquidar al presidente de USA. Pero para ello, antes tendrá que recuperar su memoria.

Si las buenas películas de animación fuesen jugables, serían muy parecidas a «XIII». Su punto de partida es ya de cine: un crudo y enrevesado argumento que nos situará en la piel de un "pobre diablo" con amnesia que descubrirá que está implicado en el asesinato del presidente de EE.UU.

Aunque lo más "peliculero" será su estilo gráfico, que llevará mucho **más allá del "cel shading" el parecido con los cómics.** Esto lo decimos porque muchas de las acciones que no veamos aparecerán en pequeñas viñetas superpuestas a la pantalla principal. Pero además de las novedades gráficas, este «XIII» tendrá más cosas que ofrecer...

Armamento interactivo

Por ejemplo, una buena variedad de "elementos" con los que defenderse. Si no hay armas, nada como botellas, ceniceros (no es broma), sillas... para liquidar a los enemigos. Y que conste que no será siempre salir del paso a base de tiros, el juego tendrá también sus **puzzles, que le darán el toque aventurero** que el argumento pedía a gritos. La última "adquisición" es un **modo multijugador que romperá moldes:** ¡¡el primer multiplayer que veremos en un shooter hecho con "cel shading"!! ¿Conocéis algo más interesante? ¡Habrá que probarlo!



¿QUE ESTARÁ PASANDO ALLÍ?

En «XIII» jamás nos haremos esta pregunta. **Muchas acciones serán mostradas en pequeñas viñetas y en tiempo real.** Por ejemplo: un enemigo nos dispara desde un acantilado en el quinto pimiento, le alcanzamos con la pistola, y otra cámara nos muestra su caída en primer plano. Un cómic.

Definición de velocidad



Velocidad: espacio recorrido en la unidad de tiempo.
F-Zero GX: compite en 20 circuitos que desafían la gravedad a velocidades asombrosas.










Hay otra forma de hacerse con todos

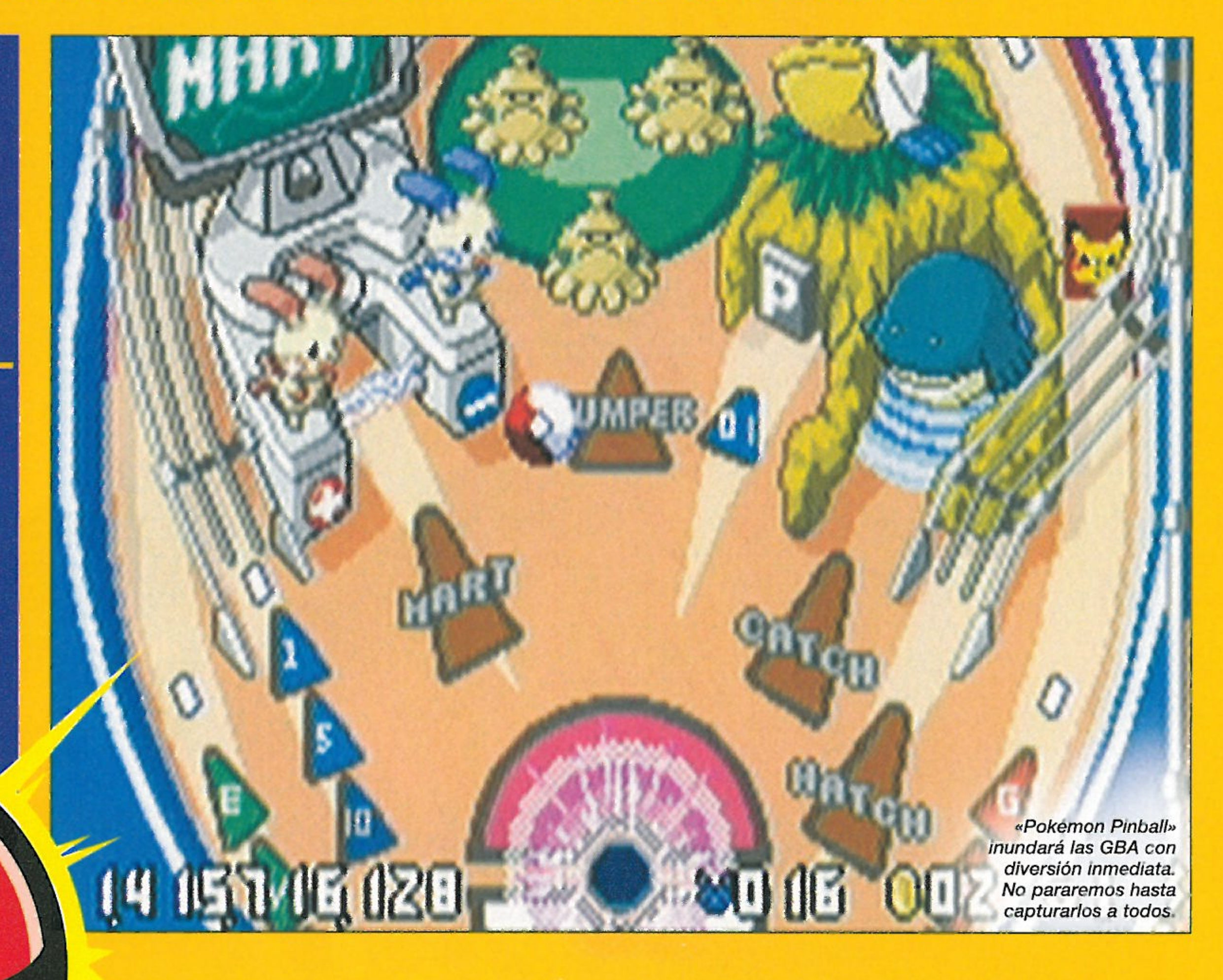
POKéMON PINBALL

¿Quieres capturar todos los Pokémon de Rubí y Zafiro sin combatir? Entonces usa tu habilidad.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- PINBALL
- 7 DE NOVIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo de desarrollo: **JUPITER**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
Los desarrolladores, **Jupiter, son la misma gente que hace 5 años se ocupó del software de la Game Boy Camera.** Sí, ese meritorio cacharrete que, conectado a la antigua Game Boy, capturaba imágenes. Flipaba uno, ¿eh?

¡LO MISMO 8 QUE 80!
Para Pokémon Pinball **no habrá edades.** Esto enganchará a cualquiera.



«Pokémon Pinball» inundará las GBA con diversión inmediata. No pararemos hasta capturarlos a todos.

Desde que en 1947 le dio a un señor por ponerle flippers a una tabla que servía para "tirar una bola desde arriba y a ver qué pasa", la cosa ha ido evolucionando. Después de "maquear" las tablas con dibujos, marcadores electrónicos y eso, se pasó, de hacer las historias en acero y caucho a simularlas en una pantalla de vídeo. Y en 2000 les dio por probar, en esto de "tirar una bola y a ver qué pasa pero en vídeo", adivina a quiénes... ¡pues sí, a los mismísimos Pokémon!

¡Mi madre!

¡Tu madre y todo el que lo pillase! Si metías ese cartucho en tu Game Boy Color y la dejabas encima de una mesa para ir a por el pan, mismo, tocaba despedirse de la portátil durante horas porque te la quitaba el primero que pasase para echarse una partidita. Era **un ejemplo a seguir por adicción y jugabilidad** que, sin dejar atrás el mundo de los Pokémon, proporcionaba **un tipo de diversión simple, directa e inmediata: la de un pinball.** Exactamente la misma que nos traerá, tres años después, "el segundo advenimiento" del loado «Pokémon Pinball». Esta vez, con los **Pokémon de las últimas versiones disponibles, viajando por el mundo de Hoenn** en lugar de Kanto, y aprovechando la superior tecnología de los 32 bits de Advance, que para algo están. Gracias a nuestra GBA podremos ver **animaciones de lujo, escuchar el sonidillo que hace cada Pokémon al salir en la pantalla, asistir a efectos gráficos inesperados,** como transparencias y reflejos... Vamos, que valdrá su peso en rubíes y zafiros.

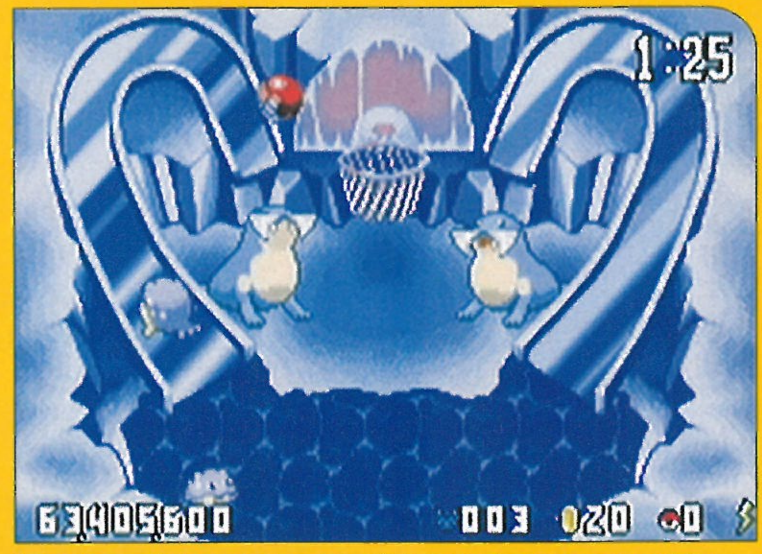
Dos joyas en una

A todos nos ha dado la fiebre de recolectar Pokémon con los RPG de Advance, Rubí y Zafiro. Y nos hemos comprado la edición Rubí, o la Zafiro, pero con "Pokémon Pinball" no hará

PIKACHU Y PICHU. El Pokémon más famoso y su pre-evolución unirán fuerzas (y descargas) en «Pokémon Pinball Rubí y Zafiro».



Todos los entresijos típicos de un pinball serán presentados por medio de imágenes Pokémon. De momento, la bola será una Pokéball, y Pikachu el "salvabolas".



Los minijuegos de bonus darán un toque de frescura a las largas sesiones de las mesas principales. Sobre todo éste, donde todo es agua, hielo, Sealeo y Spheal.



TEMBLAD, GAME BOY PLAYERS...

Porque «Pokémon Pinball Rubí y Zafiro» conservará la opción rumble que tanto gustó en GBC. En aquella versión era el propio cartucho el que se "remeneaba", movía la GBC, los dedos, las gafas y todo. Pero, para Advance, se aprovechará la existencia del periférico de Cube, Game Boy Player, para que sea el mando de Cube el que tiemble mientras juegas en tu televisor, sentadito en el sofá.



¡Que sí, también habrá que hacerlos evolucionar, claro! ¿Cómo? Pues cogiendo los ítems de experiencia antes de que se acabe el tie... ¡ARGH! ¡Sólo quedan 5 segundos!



El pobre Nuzleaf hará de puente en una de las rampas de la mesa Rubí.



También se puede viajar de un pueblo a otro. Illumise será quien lo muestre.

Con «Pokémon Pinball Rubí y Zafiro» la captura de Pokémon dependerá de nuestra habilidad. ¿Estrategias? Las habrá, pero no para el combate, sólo para mantener la bola en juego.

falta comprarse dos cartuchos para tener todos los Pokémon. Antes de comenzar **se nos dará a elegir entre dos mesas: Rubí o Zafiro. En cada una de ellas encontraremos los mismos Pokémon que en su correspondiente edición del RPG,** así que será ineludible desarrollar un control total en ambas mesas para conseguir capturar a todos los nuevos Pokémon. ¿Que cómo se capturarán? Bueno, ya te lo puedes imaginar. Si la pokéball pasa dos o tres veces por una rampa, se abrirá una cosa en forma de Pokémon. **Si cuelas la bola en el Pokémon receptivo, se iniciará el proceso de captura.** Y para capturar, primero deberás sacar de la sombra al Pokémon en cuestión, golpeando bumpers, y después... después liarte **a "pokéballazos" con él hasta que la pokéball se abra y lo capture,** mostrando un efecto gráfico clavado al de los dibujos de la serie de TV.

¡No me expliques más!

Pues habrá más, así que, a explicar. **Tres mini-pruebas por mesa** a modo de fases de bonus, que aunque simples, se saldrán bastante de la mecánica de las mesas: hacer canasta con Spheal, ganar a Rayquaza y sus vendavales, limpiar el cementerio de Duskull... Además **podrás intercambiar Pokémon por cable,** si es que no consigues capturar los **más de 200 Pokémon.**

¡PREMIO PARA EL "POKéBALLERO"!

LA ESENCIA DE LOS PINBALL, PERO CON PREMIOS EXCLUSIVOS DE POKéMON. El azar, la causa por la que se queda uno pegado a muchos "juegos tontos" como el propio pinball, será quien determine nuestro devenir en el evento más buscado del cartucho: "el bujero las cosinas", que lo llama un primo de la Mari. En él nos podrá salir desde un "gran premio" de 100 rastreros puntos, hasta... ¡una bola extra! Brindará constante emoción.



Primero habrá que encender las letras que activan el agujero.



Entonces habremos abierto "lo que es el bujero" donde meter la bola.



Una vez dentro, tendrás que parar el rodillo de premios. ¡Mucha suerte!

Príncipe de los puzzles, Rey de las plataformas

PRINCE OF PERSIA

Coge el disfraz de príncipe y prepárate a vivir la mejor aventura en el palacio de las 1001 noches.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS + PUZZLES
- NOVIEMBRE
- Compañía: **UBI SOFT**
- Equipo: **UBI MONTREAL**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- **La versión GBA se ha desarrollado en el estudio de Ubi Montreal** donde también se han diseñado el resto de versiones. ¿Que si lo tendremos en GameCube? Lo veremos en el 2004...
- **Hay «Prince of Persia»** en Super Nintendo (2), en GB y GBC. Pero este «PoP» no será una secuela de éstos.

MUY ATRACTIVO
- **La mecánica y el ritmo de juego os atraparán.** Si os gustan los saltos con inteligencia, deberíais probar esto.



El Príncipe manejará la espada con aplomo, aunque habrá mucho más "plataformeo" que combate en el juego.

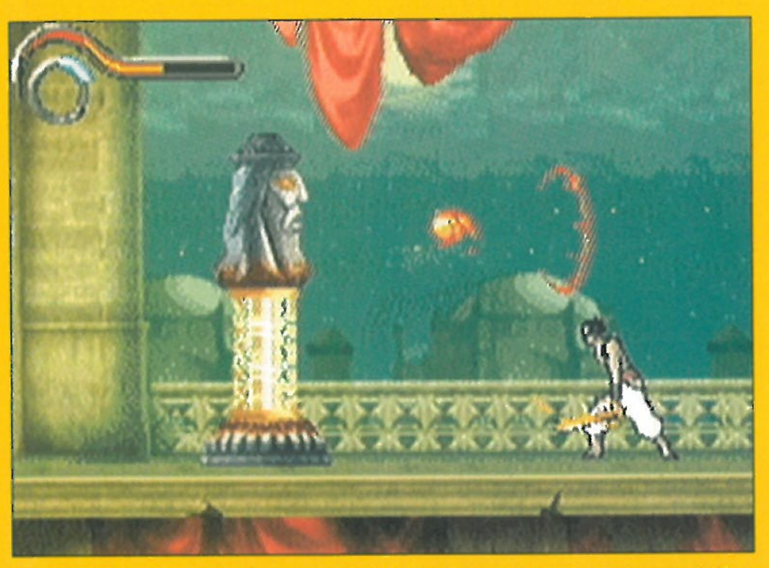
La conquista de aquel palacio no podía traer nada bueno, ¿verdad, príncipe? Cuando encontraste aquella vasija misteriosa con arena de no sé qué, nunca pensaste que estabas a punto de provocar una catástrofe. Al llegar a tu hogar liberaste **la fuerza de las Arenas del Tiempo** y todos los que te rodeaban quedaron convertidos en bestias, zombis, y **el palacio se cubrió de tinieblas.** Ahora te toca arreglarlo, chico. Pero no pongas esa cara porque todo va a estar a tu favor. Además de tu **porte atlético** y ágil cual deportista olímpico, has recibido grandes **poderes extra en forma de increíbles animaciones,** medallas con secretos ocultos y una daga que esconde el secreto de retroceder en el tiempo. ¿Listo para plataformear?

EL PRÍNCIPE. Un buen partido. Noble, acróbata, dinámico, alto y con pelas. Pero aquí no le va a servir de mucho el dinero, sino más bien su capacidad para ir ganando habilidades y poder.

El rey de los clásicos

Prince of Persia... ¿de qué me suena a mí eso? Pues verás, en 1989 un juego protagonizado por un joven príncipe entusiasmó a todo quisque usuario de PC. **En 14 años le ha dado tiempo a lucirse en todas las consolas,** y ahora se "replanta" en Game Boy con una serie de extras jugables y técnicos que nos van a situar frente a un juego nuevo. De modo que, conocida la historia, centrémonos en lo que hay delante.

La magia de «Prince of Persia» es seguir avanzando. El laberinto de palacio exigirá **saltos continuos y muchos puzzles** que resolver. Puertas que habrá que desbloquear combinando interruptores, eliminando enemigos estratégicos o alcanzando lugares ¿imposibles? El desarrollo de la acción incluirá perderse, liarse, alegrarse, caerse, morirse y también localizar **pergaminos secretos** con los ídems para ampliar nuestra gama de movimientos. Será el quid de la cuestión. **Al mejorar nuestras habilidades:** rebotar entre muros, caminar por las paredes, doble salto, rodar por el suelo... conseguiremos acceder a plataformas y puertas que no sabíamos o no podíamos. Pero



La mecánica de la acción será muy variada, y tan pronto nos encontraremos dando saltos como haciendo acrobacias, luchando o... tratando de desbloquear puertas.



Pese a sus habilidades, el Príncipe no lo tendrá fácil. Los medallones de fuego, las columnas que resbalan, plataformas que aparecen y desaparecen... no, nada fácil.

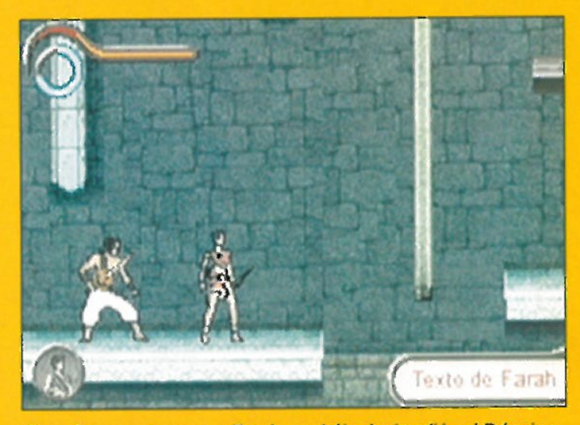


ESTE PRÍNCIPE ES UN ACRÓBATA

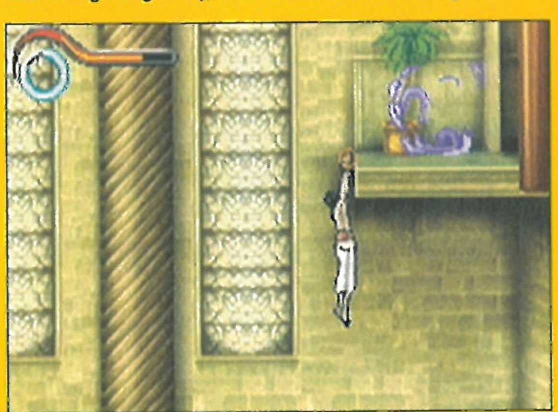
Y está bien preparado. Corre, salta, escala, se descuelga, pelea, es hábil y rápido, y además va adquiriendo poderes extra a medida que cogemos pergaminos: salto con rebote, correr por las paredes, doble salto mortal con tirabuzón... No, tomadlo en serio porque necesitaremos de todas las habilidades principescas para avanzar por el laberíntico palacio.



Podremos rellenar la daga del tiempo (y así poder retroceder cuando algo salga mal), eliminando a ciertos enemigos.



Cuando encontremos a Farah, podréis decir adiós al Príncipe y hacer que ella tome el control. Os molará su arco.



Ese "chisporroteo" morado anuncia que habéis desbloqueado una puerta. Haz subir al príncipe y pasarás de escenario.



Marchando una de interruptores. Adivinad la secuencia que tendréis que pulsar para que se abra otra puertecita...

habrá que aplicar intuición, en todo caso, y a veces paciencia para, por ejemplo, saber que hay que atravesar esa puerta de ahí siendo invisible...

Lo realmente increíble es que el juego nos dará la oportunidad de dominar el poder del tiempo. La daga maestra permitirá "rebobinar" una acción desafortunada para impedir el desastre. Cuando nos pasemos de largo o demos un traspiés, bastará presionar L para rebobinar, como en un vídeo, hasta el punto de partida. Siempre que tengas la barra de energía (la del tiempo, azul) llena. Y si es tan guay, ¿porqué no han puesto esto en otros juegos? Bueno, a lo mejor porque aquí nos caeremos más... Entre esquivar los medallones de fuego, las estatuas ardientes, las columnas que resbalan, los pinchos... y abrir las puertas cerradas, burlar a los pájaros y otros enemigos más abultados, explorar hasta el último milímetro el palacio en busca de pergaminos y medallas, con todo eso, quién no iba a necesitar una buena marcha atrás...

DOMINARÉIS EL TIEMPO

SI OS EQUIVOCÁIS, NO PASA NADA. El príncipe tiene el secreto del tiempo. Puede retroceder, arrepentirse, rebobinar un mal salto, un despiste. Qué magia más potente. Bastará un simple botón para que la secuencia de juego se rebobine como en un vídeo. Justo hasta dónde hemos empezado, o hasta donde la energía de la daga nos permita. Claro, el poder no será ilimitado. Tendrás que alimentarlo.



Tu Game Boy te va a despeinar

TOP GEAR RALLY

No serán coches reales ni tramos oficiales, pero su brillante motor de juego lo compensará todo.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- CARRERAS
- 7 DE NOVIEMBRE
- Compañía: **KEMCO**
- Equipo: **TANTALUS INTERACTIVE**
- Origen del Juego: **AUSTRALIA**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **El juego estrena un motor llamado CRIS, diseñado por Tantalus, que proporciona un paso de imágenes de 30 fps.** Una sensación de velocidad inigualable para coches que se han construido con 200 polígonos y que despliegan efectos de luz en tiempo real. Un "pedazo" motor, vamos.
- **Se va a crear una página en internet donde podremos introducir nuestros records** y ganar interesantes extras. Os contaremos cómo funciona en cuanto Kemco la ponga en marcha.

SUPER REALISTA

- **Va a ser toda una experiencia ponernos a sus mandos.** Conducción realista y físicas hipercuidadas. Flipante.

LAS ESCUDERÍAS de los 11 coches en juego no son oficiales, no te sonará su nombre, pero tampoco va a importar mucho. No sólo porque su "look" será muy parecido a modelos reales, sino porque además se comportarán como si fueran de verdad.



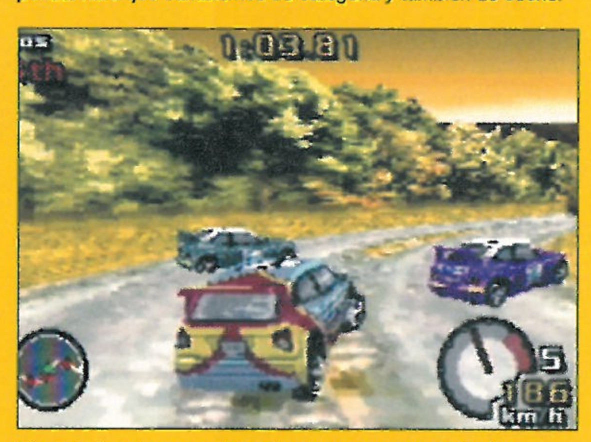
Las pistas, anchas pero llenas de obstáculos. Un choque innecesario puede hacernos perder mucho tiempo.



En el campeonato participaremos en diferentes rallys. Nuestra pericia hará que cambiemos de categoría y también de coche.



En el modo carrera rápida, tendremos que ir superando controles de tiempo durante la carrera. Si no llegamos, adiós.



El control será muy realista. Tendremos que controlar las derrapadas y el contravolante como hacen los maestros.

Desde sus inicios, esta saga de juegos de rally se ha distinguido por su apuesta por la avanzada **tecnología y su obsesión por la conducción realista.** Fue así en SNES y en N64, y ahora llega a Game Boy con la misma idea revolucionaria.

Coches de "verdad"

El nuevo «TGR» pondrá en juego **coches poligonales** en entornos realistas al máximo. Aunque el aspecto gráfico será lo primero que nos entre por los ojos, lo más prometedor será en realidad **el manejo de los coches.** Y no porque nos vaya a poner las cosas fáciles, sino porque se hará cargo de las mismas condiciones en que funciona un coche de rally en una carrera de verdad. Influirán el peso, la situación de la pista, el desgaste de los neumáticos, nuestra capacidad de control. Todo saltará en cada curva, en cada pendiente, para recordarnos que estamos ante una experiencia completamente nueva en juegos de coches. Claro que si esto no lo hace suficientemente atractivo, pensad que mover **200 polígonos renderizados por coche,** aplicando efectos de luz en tiempo real, reflejos, humo, barro, partículas, a la velocidad que lo hemos visto, requiere de un dominio magistral de la máquina. Y encima los modos de juego prometen un campeonato genial, con opción para configurar los coches, y un desafío a dos con cable link. ¡Qué más da que los coches no sean oficiales!



AQUÍ, PILOTANDO EN LA NIEVE

A lo largo de los 80 tramos de juego vamos a encontrar muchos tipos de superficie. Conducir sobre nieve, asfalto, o lloviendo, será cada vez una experiencia única. Para no perder tiempo, lo mejor es que antes de cada tramo elijáis lo que convenga en el menú de configuración del coche.

CONCURSO

JUEGA CON LA DEMO DE «REBEL STRIKE»



¡¡Tenemos 200 demos jugables de «Rebel Strike» esperando a que las probéis en vuestras GameCube!! Una exclusiva como ésta no podéis dejarla pasar. ¡¿Queréis llevaros una?!

Para participar en este mega concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: rebel**

Regalamos 200 Demos jugables de Rebel Strike

El disco demo incluye:

- El nivel de Hoth, para que sepas cómo se las gasta «Rebel Strike».
- Un espectacular tráiler del juego, que te va a dejar sin habla.
- Un despliegue con las mejores imágenes de desarrollo del juego.
- Y lo mejor, el juego «Star Wars» de recreativa, diseñado por Atari en 1982. Todo un clásico de las "coin op" que vas a poder revivir en exclusiva con esta demo jugable.



"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de noviembre de 2003.

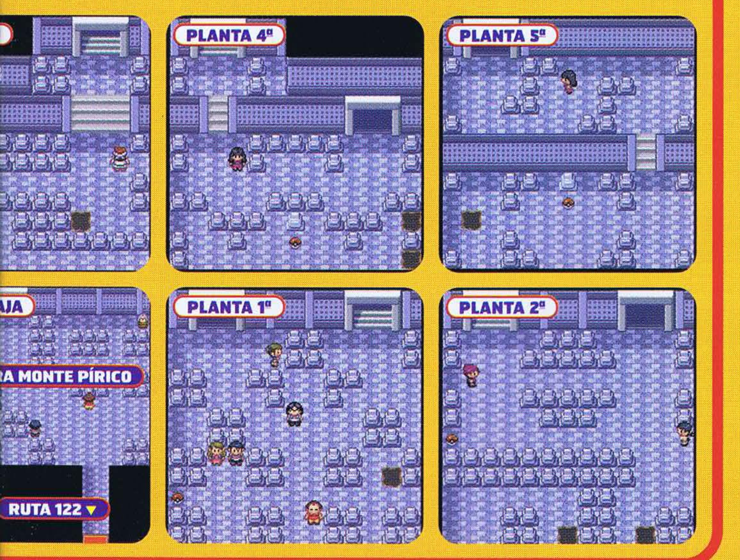





Nintendo®
Acción



ENTERIO POKéMON

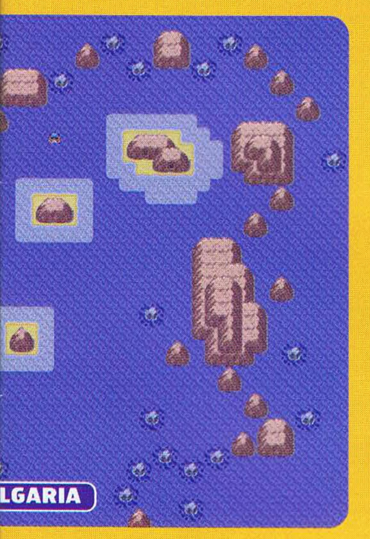


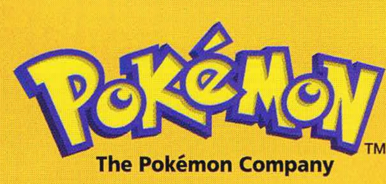
5 MONTE PÍRICO

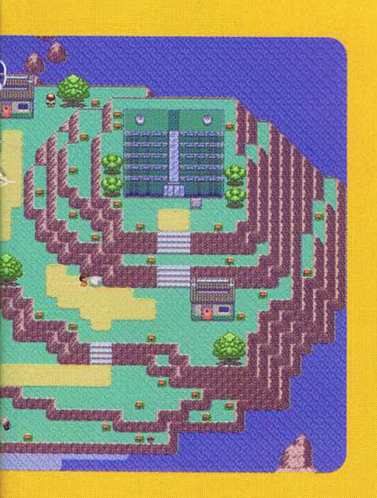




A este lugar vienen los habitantes de Hoenn para presentar sus respetos a los Pokémon que ya no están con nosotros. No olvides echar un vistazo a cada una de las plantas porque aquí encontrarás un incienso muy especial.







6 CUEVA CARDUMEN



¡Curioso lugar! Con la marea alta podrás acceder a ciertas zonas pero, si llegas con marea baja, tendrás acceso a lugares distintos. Un secreto: entre la marea alta y la baja hay seis horas de diferencia.



120









RUTA 121



DAD CALAGUA



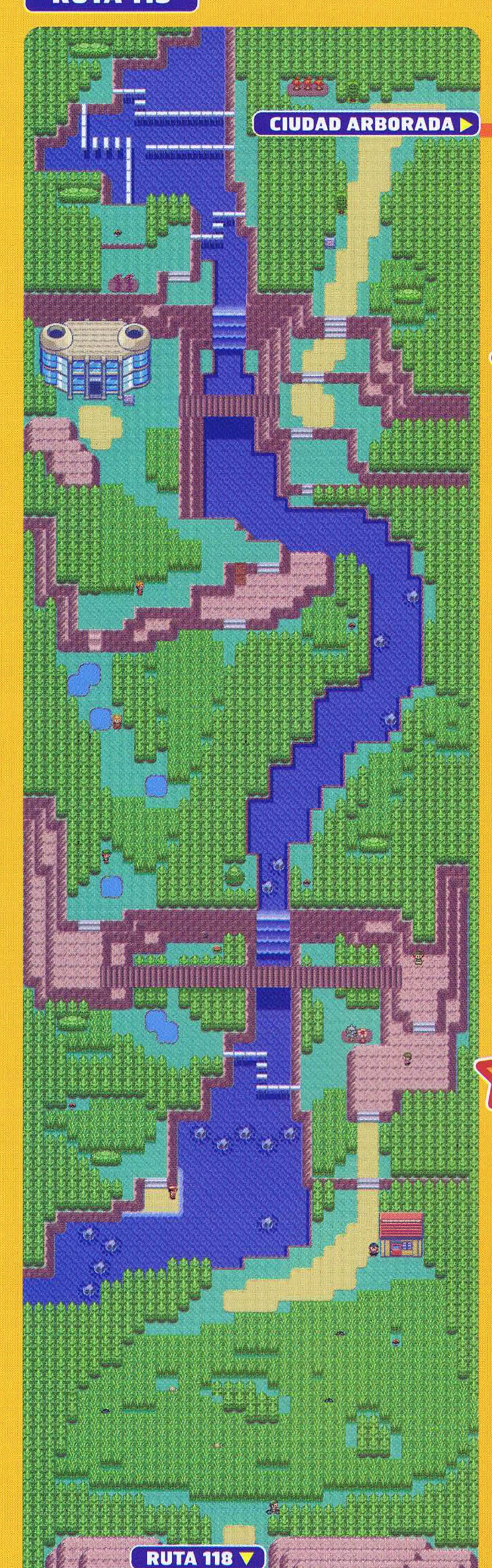
RUTA 122






LIBUR
II ™

RUTA 119



CIUDAD ARBORADA



1 TUMBA ANTIGUA

SALA 1



SALA 2



¿Quieres entrar en la Tumba Antigua? ¡Bien por los valientes! Pero antes debes resolver el misterio de la Cámara Sellada y, cuando al fin entres... ¡captura al legendario Registeel!

2 GRUTA SOLAR



Aquí podrás encontrar una Máquina Técnica muy úitil llamada DÍA SOLEADO. Sirve para potenciar los ataques de fuego. ¡Piensa bien qué Pokémon vas a elegir para enseñársela!

4 GUARIDA AQUA/MAGMA

1er PISO SALA 1





1er PISO SALA 2

En Rubí está la Guarida Magma y en Zafiro la del Equipo Aqua. Ésta es la del Equipo Magma, pero no te preocupes porque la del Aqua está en el mismo sitio y es muy parecida.

BAJO SALA 1 (Entrada)



BAJO SALA 2



RUTA
CIUD
CIU
RUT

RUTA 118

◀ CIUDAD MALVALONA

▲ RUTA 119

RUTA 123 ▶

RUTA 123



7

CEM

PLANTA

PLANTA

◀ LADI

Pokémon Rubí y Zafiro

Mapa de Hoenn

Zona Noreste

Nintendo Acción

RUTA 125



RUTA 124



CIUDAD ALGARIA

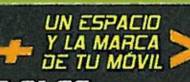



namco®
Nintendo®
GAMING 24:7™
The Legend of Zelda: ©1986-2003 Nintendo.The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character: ©2003 by Namco Limited. All right reserved. Illustration: ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.
SOULCALIBUR™II & ©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

ARA TU MÓVIL...HAY MUCHOS MÁS EN NUESTRA PÁGINA WEB ¿A QUÉ ESPERAS?









ENVIA MM16 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494

O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 61 33 EJ: MM16 0412 SIEMENS

SI NO ENCUENTRAS EL TONO QUE ESTAS BUSCANDO ENVIA MM16 SEGUIDO DE ESPACIO Y UNA PALABRA DE BÚSQUEDA AL 7494

TOP 20

54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
55058	CARA AL SOL HIMNO
62096	LAS TAPITAS A. ONCE
55011	HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
62073	SHIN CHAN TV
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
62023	SIMPSONS TV
68014	HALA MADRID HIMNO
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
59608	8 MILE EMINEM
54387	LOCA MALENA GRACIA
54394	NO ES LO MISMO A. SANZ
62027	FRAGGLE ROCK TV
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
54388	LA MADRE DE JOSE CANTO LOCO
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
62039	RASCA Y PICA TV
51005	EL EXORCISTA CINE
57005	TARZAN GRITO
59709	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT.
62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
51021	LA PANTERA ROSA CINE
55022	ELS SEGADORS HIMNO
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
60238	NOTHING ELSE... METALLICA
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
62007	EL EQUIPO A TV
54275	ME MUERO X CONOCERTE A.UBAGO
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
53237	UNIVERSE CHASIS
62005	COCHE FANTASTICO TV
54323	DIME BETH
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
60118	IN THE END LINKING PARK
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
62029	VERANO AZUL TV
54274	HASTA QUE EL... MAGO DE OZ
53221	INFECTED BARTHEZ
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
54326	SAMBAME UPA DANCE
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
60012	SWEET CHILD... GUNS N ROSES
51075	GLADIATOR CINE
51036	TITANIC CINE
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
54355	JALEO RICKY MARTIN
59468	WITHOUT ME EMINEM
62065	MTV ANUNCIO
59626	IN DA CLUB 50 CENT
72191	MORTAL KOMBAT TEC. SYNDROME
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60078	MOONLIGHT SHADOW M. OLDFIELD
53362	GRULIA DJ LASHA
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62000	BENNY HILL TV
60013	NUMBER OF THE... IRON MAIDEN

55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
51087	TERMINATOR CINE
59741	WHITE FLAG DIDO
53014	ECUADOR SASH
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
53341	TU ES FOUTU INGRID
61012	BREATHE PRODIGY
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
51113	MAY IT BE EL SR DE LOS ANILLOS
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
53252	INSOMNIA FAITHLESS
54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
68010	HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
59706	GET BUSY SEAN PAUL
54272	DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
53262	SUBURBAN TRAIN DJ TIESTO
60611	GOING UNDER EVANESCENCE
60399	PARANOID BLACK SABBATH
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
54291	DIGALE DAVID BISBAL
54361	ES UNA LATA... HOTEL GLAM
53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
54369	PUEDES CONTAR... OREJA V GOGH
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
54316	NO ME LLAMES ILUSO CABRA MEC.
54290	2 HOMBRES Y 1 DESTINO D. BUSTA.
61005	OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
53257	NEVER AGAIN MILK INC
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
61018	ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
60004	HIGHWAY TO HELL ACDC
59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
61048	HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BR.
54208	CORAZON INDOMABLE CAMELA
59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
71015	ZANKOKU NA TENSHI... EVANGELION
53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
54381	HOY NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
54310	MORENITA UPA DANCE
59599	JENNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ
51111	PULP FICTION THEME
60592	GAY BAR ELECTRIC SIX
51008	EL PADRINO CINE
59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
54313	TRAGEDIA MARC ANTHONY
54379	MARIPOSA TRAICIONERA MANA
54380	HIPNOTIZADAS LUNAE
53363	EMOTION DJ ROSS
51127	LA VIDA ES BELLA CINE
54332	DEVUELVEME LA VIDA M. NANDEZ
56000	LA ABEJA MAYA INFANTIL
54393	OJU LAS NI AS
54383	FIESTA DEL BARRIO DJ MENDEZ
60000	BACK IN BLACK ACDC
62063	A LITTLE LESS ELVIS PRESLEY
62043	SOUTHPARK TV
60615	FRANTIC METALLICA

NOVEDADES

64104	SUPERSTAR JAMELIA
60614	NUMB LINKING PARK
53373	MARIA I LIKE IT LOUD SCOOTER
64103	ME AND MRS JONES BILLY PAUL
64102	SENORITA JUSTIN TIMBERLAKE
64101	WHERES THE HOOD AT? DMX
64100	PIMP 50 CENT
54396	20 DE ENERO OREJA DE VAN GOGH
54395	LOS SERRANO FRAN PEREA

68003	HIMNO DEL BETIS HIMNO
59699	UN EMOZIONE PER... E. RAMAZZOTTI
51033	STAR WARS CINE
53225	OUT OF GRACE ANGLIA
54300	NO SOY UN SUPERMAN D. BUSTA.
59705	IN TANGO IN GRID
60356	NOT GONNA GET US TATU
60593	FAINT LINKING PARK
71061	SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
54392	ANOTHER NIGHT SPS
71031	SAKURA SAKU LOVE HINA
51016	JAMES BOND CINE
64056	EYES ON ME FINAL FANTASY VIII
71042	13 NO JUNJOU NA... KENSHIN
60587	MOBSCENE MARILYN MANSON
51131	CONCERNING HOBBITS EL SR ANILLOS
71017	THE GREAT WARRIOR FINAL FANTASY VII
51158	ROCKY CINE
62097	LA MEDUSA ANUNCIO ONCE
63000	CUMPLEA OS FELIZ TRADICIONAL
60317	SUSPICIOUS MINDS ELVIS PRESLEY
60328	SMELLS LIKE TEEN SPIRIT NIRVANA
51013	INDIANA JONES CINE
59539	WHEN IM SIXTY FOUR THE BEATLES
51070	TIBURON CINE
53220	MOI...LOLITA ALIZEE
51024	MAN IN BLACK CINE
60410	I WAS MADE FOR LOVING YOU KISS
59605	FEEL ROBBIE WILLIAMS
54390	VEN VEN VEN SEXBOMB
59321	THE WAY I AM EMINEM
62014	INSPECTOR GADGET TV
62074	HEIDI TV
68020	HIMNO DEL ZARAGOZA CF HIMNO
62009	EXPEDIENTE X TV
71035	DRAGON BALL MANGA
54336	DAME VENENO LOS CHICHOS
54217	ASEREJE LAS KETCHUP
53361	SUNLIGHT DJ SAMMY
60566	MASTER OF PUPPETS METALLICA
60556	FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
71028	TENSHI NO YUBIRIKI KARESHI KANOJO
59616	SING FOR THE MOMENT EMINEM
59707	ROCK YOUR BODY JUSTIN TIMBERLAKE
71011	HEAD CHA LA DRAGON BALL Z
54360	QUE CORRA EL AIRE MANU CARRASCO
71021	ITOOSHI HITO... NI FUSHIGI YUUGI

50111	21083	09121	+ de 18 [illegible]	16222	09013
+ de 18 [illegible]	03110	09016	01163	04012	02279
06351	09012	16026	01246	29087	16223
29095	27026	+ de 18 [illegible]	03094	30023	21188
20138	21073	03383	27000	30002	16259
21019	04135	06131	02237	03094	06047
16188	30008	21012	01160	03091	01025
02015	01164	09302	06050	03422	30061
+ de 18 01001	01173	03112	16258	03040	30449
01175	02083	18341	27005	16463	27202
00060	+ de 18 [illegible]	01037	30278	02347	09296
03520	01051	30003	+ de 18 [illegible]	+ de 18 01280	01211
02021	16437	02209	01176	30276	09195
+ de 18 [illegible]	21010	19043	49105	03002	06417
48401	02951	16100	04032	16000	16020

MOVILÍZATE

camaleónico NOKIA · perfeccionista NOKIA 3300 · versátil MOTOROLA · estético SIEMENS

AHORA PUEDES CONSEGUIR EL MÓVIL QUE MÁS ENCAJA CONTIGO. Para ello sólo tienes que demostrar que encajas con el móvil mediante un TEST DE PERSONALIDAD y recibirás uno de estos 4 móviles gratuitamente. Sólo móviles de última generación que se RENOVARÁN MENSUALMENTE para incorporar los últimos modelos

Para recibir el test envía un sms con MOVILIZATE6 al 7494 y consigue un movil y conocete a ti mismo

¡¡¡SOLO MOVILES DE ULTIMA GENERACION!!!

TELECOÑAS

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas + bromas en nuestra centralita. Escúchalas en el tlfno. y elige la que más te gusta...

¡¡¡GRITOS DE FUTBOL!!! ¡¡¡BROMAS EROTICAS!!!

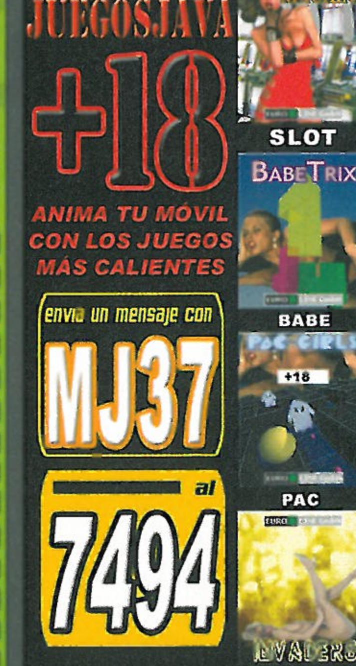
Llama y elige el código de tu broma y nosotros nos ocuparemos de todo

806 52 62 49

¿TE GUSTA GASTAR BROMAS...?

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO ANUNCIÁNDOLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.
SANTO	UNA PEÑA DE GENTE FELICITARÁN A TU AMIGO POR SU SANTO.
BARCA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL BARÇA.

¡NUEVO EN ESPAÑA!







OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

EXCLUSIVO GAMECUBE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **SEGA-AV**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-4**

- Fases: **20 CIRCUITOS**
- Modos de juego: **4**
- Extras: **60 HZ,**

- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Más rápido que tu vista

F-ZERO GX

A 2.000 Km/h no hay carreteras, no hay curvas, no hay rivales,... sólo existen tus reflejos. Bienvenido a «F-Zero GX».

La velocidad más extrema vuelve para demostrar que hay aún **mucho jugo que exprimir en la saga «F-Zero».** Cómo... ¿qué no la conoces? Pues majo, **desde Super NES, en cada consola Nintendo ha habido una entrega** de este título de carreras futuristas; se caracterizaba por su gran número de naves, el diseño original de sus circuitos y, sobre todo, **la increíble velocidad de las máquinas. ¡Muy fuerte!**

Todo eso y más

Esos ingredientes se mantienen en esta nueva edición, potenciados ahora por la tecnología de GC, de modo que los gráficos han perdido el aspecto poligonal para convertirse en **magníficos y originales circuitos con detallados escenarios** que pasan a toda velocidad mientras la música, muy cañera, te mantiene alerta para poder esquivar a los **veintinueve corredores** que están compitiendo contigo (y contra ti). Con esa superpoblación en la pista y una velocidad media de 1000 km/h la cosa parece complicada, pero no es así. **La curva de dificultad está muy estudiada.** Gracias a un **magnífico control,** superamos fácilmente los primeros circuitos para encontrarnos con obstáculos mayores cuando le cogemos el aire a la mecánica de las carreras. Porque para triunfar aquí es necesario saber dónde coger los turbos, cómo frenar, cómo sacar el máximo partido a tus reflejos; y una vez que dominemos la técnica, el juego se convierte en un espectáculo tan visual como divertido.

Para redondear, se ha creado un **nuevo modo historia realmente competitivo,** además del Time Attack o el impagable multijugador. Así se completa un título que siempre plantea nuevos retos, **muy profundo** (tiene montones de extras), y de uso obligado para fans de la velocidad.

MÁS DETALLADO QUE NUNCA

En esta versión se ha puesto un cuidado especial en detallarnos la vida y milagros de cada corredor, para que no escojamos sólo por el careto de la criatura. Así, podremos leer su historia, ver su nave con todas las características y ¡escuchar la canción exclusiva de cada uno!





El diseño de las naves es, en todos los casos, futurista, pero no hay dos modelos exactamente iguales. Tenemos desde el tipo "tanqueta" hasta estilizadas "plumillas".



No todo son curvas y loopings en los trazados de «F-Zero GX». Hay momentos en que el suelo desaparece y debemos apañárnoslas para saltar con mucha pericia.



Los triunfos se recompensarán con entrevistas al ganador del campeonato.

VELOCIDAD Las naves de «F-Zero» son sin duda el cacharro más rápido que ha pasado por una consola. Por eso la sensación de velocidad es totalmente increíble.





Hablando de prodigios técnicos... ¿os habéis fijado en la cantidad de naves rivales que aparecen simultáneamente en pantalla? No contéis, ¡están las 30 participantes!



A partir de la segunda vuelta, tenemos turbo. Ahora sí que no se me escapan.



Además de a los contrincantes, debemos esquivar los obstáculos del circuito.

ES OTRA HISTORIA

El modo Historia es una de las grandes novedades. Los retos que se nos propondrán serán originales y muy variados.



Primero se nos introduce con una bonita secuencia de vídeo.



A continuación se nos explica el reto en cuestión.



Y a jugar. ¿Una pista por la que cruzan rocas gigantes?



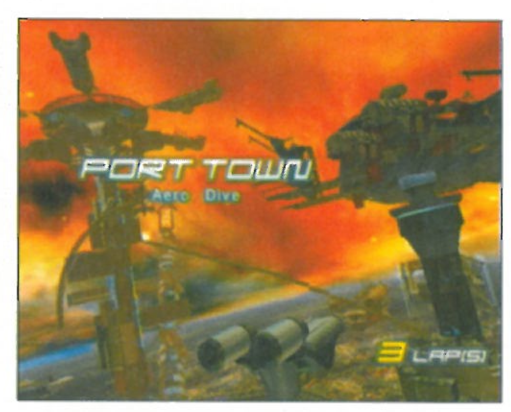
Y si sale bien, podremos comprar un nuevo desafío.



Las zonas de recarga de energía se reconocen de inmediato. Según pasemos por ellas, recargaremos la barra que nos sirve para aguantar los choques y usar turbos.



La utilización de los turbos, además de ser tan escandalosa como veis arriba, será un factor decisivo a la hora de adelantar puestos e incluso ganar carreras.



Vistas panorámica del escenario previa a la carrera. Todos los circuitos son enormes y muy espectaculares.



Algunos circuitos están pensados para, literalmente, volar. La forma de planear también la controlamos.



Si habéis quedado satisfechos con la carrera, poned la repetición o guardadla en una tarjeta de memoria.

¡¡ENTREVISTA EN EXCLUSIVA!!

AL HABLA CON MR. NAGOSHI, JEF

"QUERÍA ENSANCHAR LOS MUROS DEL

Se nos presento la oportunidad y, como es normal, no la desaprovechamos. Aquí tenéis todos los secretos sobre el desarrollo de este gran juego de SEGA.

Nos ponemos manos a la obra y, en menos que canta un gallo, tenemos al teléfono, directamente desde Japón, a **Toshihiro Nagoshi**, máximo responsable del equipo que ha desarrollado este «F-Zero GX».

Nintendo Acción: ¿Hacia dónde cree que se dirige el futuro de la saga F-Zero?

T. Nagoshi: He querido meter muchas sorpresas, como la presentación de cada escenario futurista antes de las carreras y, como sabréis, el modo historia es completamente nuevo en la saga F-Zero. Todavía no tenemos datos sobre la respuesta que ha obtenido en los jugadores este nuevo modo, pero, en caso de que sea positiva, creemos que aún se puede hacer mucho más. Tomando nota de las opiniones podremos expandir el horizonte de los juegos de carreras futuristas.

N.A.: ¿Qué mejoras se han hecho respecto del título de N64?

T.N.: Comparando versiones anteriores de F-Zero con ésta, yo no veo mejoras, sino más bien avances. Tengo que reconocer que los anteriores F-Zero eran buenos títulos. Pero desde el lanzamiento del último ha pasado mucho tiempo y disponíamos incluso de un nuevo hardware, por lo que quise hacer un juego más completo y redondo. No sólo hablo del número de circuitos o naves, sino de presentar nuevos modos de juego, secuencias de vídeo, y otras cosas que realmente ensanchasen los muros del universo F-Zero. Esa es una de las razones por las que acepté esto.

N.A.: ¿Cómo fue la cooperación entre AV y Nintendo?

T.N.: Incluso antes de decidir que iba a ser F-Zero el juego en el que colaboraríamos, habíamos tenido algunas reuniones. Eso sí, una vez que tuvimos claro el proyecto, Nintendo nos dio autonomía total, lo que permitió que su desarrollo fuese rápido y sin complicaciones.

N.A.: El modo multijugador es fantástico. ¿Cuanto tiempo se empleó en diseñarlo?

T.N.: Se ha empleado muchísimo tiempo en perfeccionar este modo multijugador. Se necesita comparar las carreras de un sólo jugador, las


Salir bien es importante para colocarnos delante desde el principio. Debemos revolucionar la nave en el momento preciso.


Además de "nuestros" turbos, están los de la pista, tan bien señalizados como se ve al fondo. Pasar es salir zumbando.

EXTRAS Y MÁS EXTRAS

La gran novedad es que podemos construir nuestra propia nave, a base de comprar piezas, incluso decorarla. Pero también podemos comprar otra nave en la tienda.


También podemos cargar un logo por defecto, todos muy monos.


Correremos a lo largo de kilométricos tubos, por dentro y por fuera. Aunque la idea no es nueva, el diseño de estos trazados es realmente genial y... mareante.¡Burp!

DE DESARROLLO DE «F-ZERO GX»

UNIVERSO «F-ZERO»"

de dos, las de tres ,y las de cuatro. Ahora piensa, por ejemplo, en un grupo de edificios del escenario y verás que son diferentes según los jugadores, por lo que tuvimos que ir haciendo pequeñas modificaciones.

N.A.: ¿Cuál fue la parte más difícil del juego para usted?
T.N.: A título personal, la presión que supone encargarse de un juego tan prestigioso. Mi obligación era hacerlo más divertido e interesante que las anteriores entregas de la saga.

N.A.: ¿Podemos esperar nuevas colaboraciones con Nintendo?
T.N.: Las colaboración entre Sega y Nintendo fue muy buena, y creemos que se puede mantener en el futuro.



Toshihiro Nagoshi. *Líder de Amusement Vision, desarrolladores de «F-Zero», Nagoshi confesó la presión que sentía al encargarse de un juego tan prestigioso.*

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96
▲ Totalmente espectaculares en decorados y naves. Efectos de luz magníficos.
▼ Algún elemento poco sólido en los decorados.

SONIDO 97
▲ La música es perfecta para ir a semejante velocidad. Los efectos no paran: alucinantes.
▼ Que te atrone los oídos.

JUGABILIDAD 96
▲ El ritmo que alcanza el juego es frenético y engancha.
▼ Hay quien encuentra la dirección un tanto loca, pero para eso se calibra el pad.

DURACIÓN 98
▲ Montones de extras y retos, multijugador...casi eterno.
▼ Buffff... ¿por qué no un campeonato para cuatro?

TOTAL 97

▲ **Técnicamente bestial, tremendamente profundo,** pero nos quedamos con su **VELOCIDAD.**

▼ Pausar el juego, mirar para abajo y ver el sillón, ahí, totalmente parado.

VALORACIÓN



14 AÑOS DESPUÉS, MÁS VIVO QUE NUNCA

A pesar de ser una de las sagas con más solera de Nintendo, «F-Zero» (que nació en 1989) sigue superándose en cada entrega, y os aseguramos que en ésta ha habido un salto cualitativo grande. Es un juego genial. Y añade los alicientes que hacían falta: poder crear nuestras naves y participar en un nuevo modo historia.

EL RANKING

1. F-Zero GX
2. Burnout 2
3. Extreme G-3

Este es el mejor juego de carreras futuristas que ha existido nunca. Si te gusta algo más realista, de coches, prueba con «Burnout 2». «Extreme G-3» no se le puede comparar...

¿No querías Goku? Pues toma...

DRAGON BALL Z BUDOKAI

Goku llega a GC con un juego de los que se guardan en una vitrina: ¡lucha rápida, variada y clavadita al anime!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ATARI**
- Desarrollador: **DIMPS**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO Y VOCES EN JAPONÉS**
- Edad: **+7 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Personajes: **21 LUCHADORES**
- Escenarios: **9 RINGS**
- Modos: **HISTORIA, VERSUS, TORNEO Y PRÁCTICA**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **24 DE OCTUBRE**

Enhorabuena a todos los premiados! ¡Digo, a los fans de Goku, que aquí también los hay y es por ello que andamos pelín exaltados! Porque el título que nos ocupa no es un juego más de Dragon Ball, queridos, sino **"El Juego de DBZ"**, lo que siempre habíamos soñado: **manejar a nuestros personajes favoritos en las peleas más famosas** del anime, ésas que duraban tres capítulos. Bueno, y no sólo eso, evidentemente. Es un juego de lucha en toda regla, lo que quiere decir que **podemos escoger entre 21 luchadores, todos ellos bien conocidos por cualquier fan,** y pelear en los mismos escenarios que visitaron nuestros héroes en la búsqueda de las bolas de dragón. Somos conscientes de que muchos ya estáis corriendo a comprarlo y no leeréis esto, pero vamos a explicar un poco más la cosa, igualmente.

A ver, que empieza la historia

Lo más llamativo del juego para un espectador es, precisamente, que **se ha conseguido una deslumbrante fidelidad respecto a los dibujos originales** del manga, los de Akira Toriyama. Además de en los combates, se puede apreciar en las secuencias cinemáticas del modo historia, en las que, en algunos momentos, **es imposible distinguir entre juego y serie.** Y decimos "algunos momentos" porque,

¡FALTA LUIS, CREO!

Al comenzar sólo podemos escoger entre Goku, Gohan, y... ya. La manera de sacar a la gente de la sombra es avanzar en el modo historia. Así, iremos tomando el control de Piccolo, Krillin, Vegeta, Cell en sus tres formas... en total, veintiún héroes y villanos de DBZ. Todos menos el Luis ése que dice Jimmy.





Como en todo juego de lucha, los golpes que conseguimos endosar al adversario son contados y premiados con un subidón en la barra de magia. Y Nappa lo sabe.



Cuando los dos luchadores se enzarzan en una lucha de golpes super-rápidos, el control sobre nuestro chaval será nulo. El daño es ínfimo, pero el espectáculo... buf!

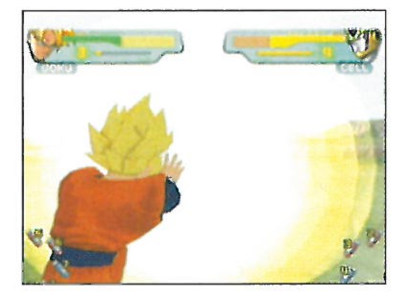

El pequeño Gohan tendrá que encararse a varios Cell Jr. ¡Claro, como en la serie!

¡PURO TORIYAMA!
¿No has visto la serie? Pues mira las pantallas y ¡ya la estás viendo! El parecido visual entre juego y anime raya lo imposible... pero cierto.





La cámara normalmente está transmitiendo la lucha desde un plano lateral. Pero, en los especiales, las tomas tenderán mucho más a lo visto en la serie de televisión.


Para convertir a Goku en Supersaiyan debemos tener un mínimo de 3 barras Ki.


La famosa pelea entre Frieza y Goku en Namek es uno de los momentos cumbre.

CAPÍTULO A CAPÍTULO

Por si no os ha quedado claro, lo que ofrece «DBZ Budokai» en su modo historia es la serie. Tal cual. Hombre, bien es verdad que podemos fallar en el cumplimiento del argumento original si perdemos alguna pelea, y que no vas a ver un capítulo completo (aunque sí hay resúmenes de temporada), pero la filosofía visual que se ha seguido es la del anime. Un resumen que bien puede guiar a los que, increíblemente, aún no sepan de qué va DBZ.



Esto es el juego, no la serie. Los rótulos de cada capítulo...


...abren paso a secuencias animadas con la misma...


...calidad visual, e incluso los mismos diálogos que la serie.





Con los golpes especiales, la pantalla se oscurece para realzar el efecto luminoso.

ESTILO PROPIO La manera de ver la lucha de DBZ se basa en coraje y resistencia. Compararlo con otros estilos de lucha está de más. Esto es, "simplemente", DBZ.



¿Te apetece enfrentar a gente del mismo bando? No hay problema, es "tu serie".



¿Y este estropicio? Es el que se arma al lanzar a un personaje fuera del ring.



Aunque lo reconocemos mejor con uniforme de guerrero Saiyan, Vegeta y muchos otros personajes pueden ser escogidos con indumentaria "de calle". Krillin también, sí.

desgraciadamente, los momentos con diálogos empañan un poco esta sensación. Son hablados, sí, pero en un perfecto japonés (con subtítulos en castellano, menos mal) que hace que uno babée algo menos. Bueno, el caso es que tenemos decenas de cortes de la serie, recreados con los gráficos de Cube para la ocasión, que se intercalan entre los combates de manera que **cada pelea tiene un porqué. Y, consecuentemente, una carga emotiva en el jugador** que pocos juegos de lucha han podido conseguir. En el combate de Goku contra Frieza, por ejemplo, se pone uno más nervioso que todo porque, tras la lucha dialéctica, te pasan el control de Goku en una pelea donde los movimientos, los efectos visuales y los sonoros ¡también son clavaditos a los del anime! Entonces, uno, que intenta recrearlo, pulsa los botones para meterle un Kamehameha, y... y...

¿Cómo se hace eso?

Tranquilo, que el control es bien fácil. Para los golpes normales eliges entre patada, puño, "magia" o guardia utilizando simplemente un botón y la dirección. Pero **si quieres hacer un Kamehameha, tienes que aprender una secuencia de pulsaciones.** ¿Complicado? Para nada. La mayoría de los especiales requieren del uso, como mucho, de dos botones, y sólo hay que recordar el número de veces que se pulsa el primero, hasta pegar "el pete" con el segundo (el de "magia", sí). Además, también dispones de golpes en carrera, y sopapos imbloqueables que, si consigues darlos a la vez que el adversario, te introducen en **el típico momento del anime en el que las tortas son tan rápidas que ni se ven.** Y, si echas a un enemigo del ring, verás también la secuencia característica del enemigo volando y traspasando un trozo de escenario. Si a todo este espectáculo sumamos **un modo versus, un torneo en el que ganar dinero venciendo, y una tienda en la que venden nuevos especiales** a cambio de ese dinero... pues eso. Que "Budokai" se sale en la mayoría de sus aspectos. ¿Que podrían hablar en castellano y ofrecer más dificultad? Es posible, pero **nunca hubo un DBZ más DBZ.**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
- ▲ Fieles al original como pocas veces se ha visto. Movimiento y efectos sorprendentes.
- ▼ GameCube da para más, sí, pero es que... no hace falta.

SONIDO 86
- ▲ Las melodías, entre metaleras y rock, son puro Dragon Ball. Efectos y gritos, también.
- ▼ Pero cuando hablan en japonés... pierde gracia, oye.

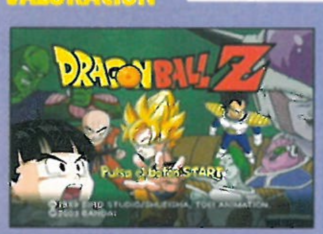
JUGABILIDAD 91
- ▲ Se necesita un período de aprendizaje bastante corto. Cada victoria tiene su premio en forma de golpe extra.
- ▼ En cuanto aprendes cuatro especiales, arrasas con todos.

DURACIÓN 87
- ▲ Muchos luchadores ocultos. El modo torneo da "pelas", y las "pelas", golpes nuevos.
- ▼ El modo historia se hace corto, y el versus, muy simple.

TOTAL 91

- ▲ El **apartado visual** es impactante. **Control fiable.**
- ▼ Su **duración y los diálogos** con voces en japonés.

VALORACIÓN



LUCHA CON EL MEJOR GUERRERO

Las sagas de videojuegos de lucha han creado personajes ilustres, como los de «SF II». Pero manejar un luchador que ya era el mejor fuera de las consolas, tiene un valor excepcional. Y DBZ no sólo merece la pena por sus protagonistas, sino que la propia lucha tiene un toque diferente. Un toque... Dragon Ball; un estilo propio, bello pero rotundo.

EL RANKING

1. Soul Calibur 2
2. Mortal Kombat D. A.
3. Dragon Ball Z Budokai

Si te gusta Goku, pasa de nuestro ranking; te lo compras y punto. Si no, ten en cuenta la calidad total de «Soul Calibur 2», con un montón de modos, personajes y mayor duración.

namco

Nintendo

Gana. O muere en el intento.

Con Link en exclusiva en la versión de Nintendo GameCube



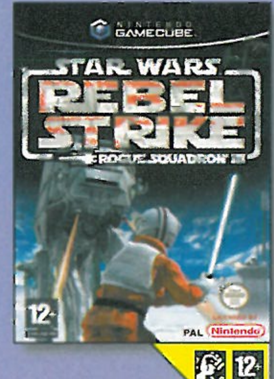




OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **LUCASARTS**
- Desarrollador: **FACTOR 5**
- Tipo de juego: **SHOOTER 3D**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTOS Y VOCES)**

- Tarjeta de memoria: **5 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Fases: **16 NIVELES**
- Modos de juego: **3**
- Extras: **DOLBY PROLOGIC II**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EXCLUSIVO GAMECUBE



STAR WARS REBEL STRIKE

Todos lo estábamos esperando. Las mejores aventuras espaciales aterrizan con más "fuerza" que nunca.

Los títulos basados en 'Star Wars' que han llegado a nuestras consolas han sido muchos, variados, y con resultados dispares, pero es sabido por todos que la aventura galáctica por excelencia es «Rogue Squadron». Pónganse cómodos, comprueben sus pads, y cuelguen el cartelito de "No Molesten" en la puerta, porque la tercera entrega de la saga, llamada «Rebel Strike», nos lleva, una vez más, **a viajar por todo el universo disfrutando de la mejor acción y aventura.** Todo sigue en su sitio: el imperio con sus eternos planes de conquista y los rebeldes con ganas de echárselos por tierra. Veamos, las naves están a punto en el hangar, Luke Skywalker tiene su sable, Darth Vader su mala gaita, Jabba su estilizada figura, así pues...

Vamos a ¡JUGAR!

Así, con mayúsculas, porque aquí **hay juego para rato. La cantidad de modos, fases, naves... os va a dejar atónitos,** pero empecemos por el modo para un jugador, la parte más importante del DVD. De nuevo nos vemos pilotando las naves rebeldes, enfrascados en batallas a muerte contra un ejército imperial que nos supera en número de manera aplastante. Tan aplastante que **parece mentira que se puedan mover tantas naves a la vez,** con esa suavidad, y con el detalle gráfico

PARA CINÉFILOS

Si no os basta con reproducir las aventuras vividas en las películas, no os preocupéis, porque, prácticamente, las veréis a la vez que jugáis. Intercaladas entre algunas de las misiones hay secuencias de video recogidas de las películas que se disparan al llegar a algunos puntos del mapeado. Todo un detalle.





Los campos de asteroides son un peligro constante, pero es peor cuando tienes naves de este tamaño en tu contra. Estas fases hay que verlas en movimiento.

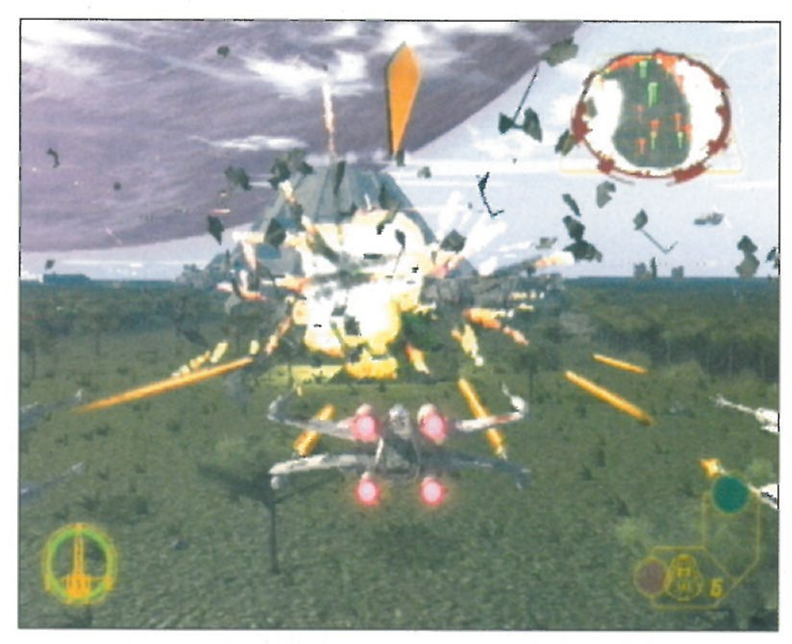


Si lo consideramos necesario, podemos robarle armas a los imperiales, como estas ametralladoras de pie, y utilizarlas contra ellos. Su capacidad de disparo es bestial.



El tutorial nos enseñará todo lo que debemos saber antes de empezar a jugar

VARIEDAD De nuevo nos veremos envueltos en multitud de distintas situaciones, pilotaremos gran cantidad de naves, y cambiaremos de estilo de juego en cada fase.





En muchas de las fases de pilotaje galáctico tendremos a nuestra disposición un escuadrón rebelde al que dar las órdenes que consideremos necesarias para la misión.



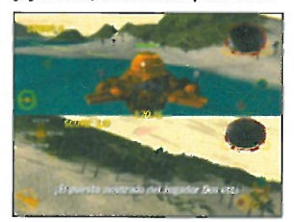
Dispara, conduce, esquiva,... nadie dijo que pilotar un speeder fuese tarea fácil.



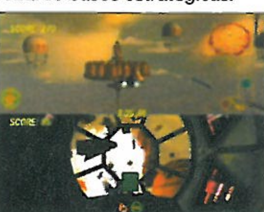
Una carrerita a toda velocidad por el cañón te enseñará a pilotar enseguida.

MÁS COMBATES

Encuentra a alguien, ponle un mando en la mano, escoge una nave (también imperiales) y ya está, combates para rato.



Podéis atacar, conquistar, y robaros bases estratégicas.



O armar un buen pitote destruyendo el escenario.



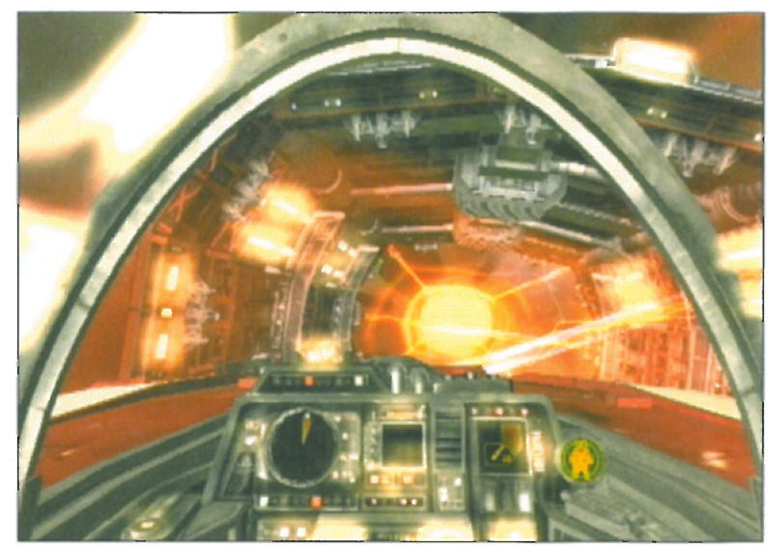
O, simplemente, podemos buscar a nuestro adversario...



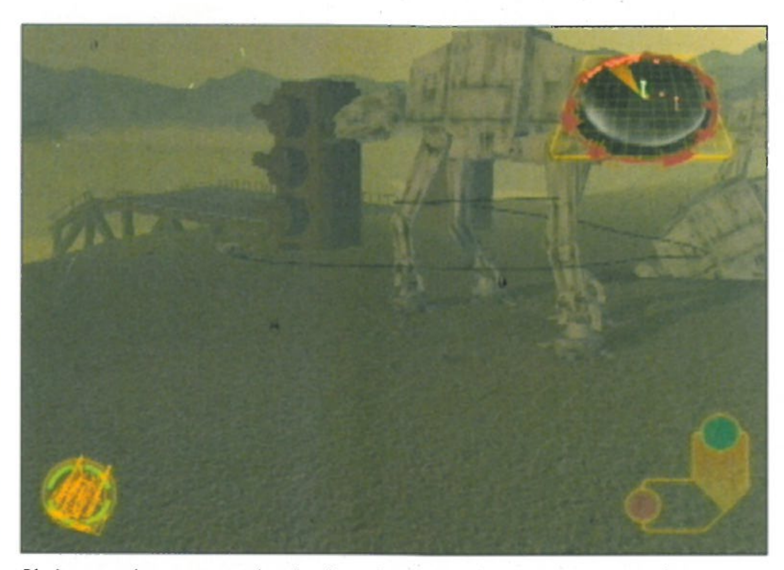
...¡y freirlo con nuestros lasers en una batalla a muerte!



Los escenarios abiertos tiene un tamaño y profundidad de película (obviamente). Todos estos elementos en movimiento producen un efecto realmente impactante.



Mantener tu nave en la trayectoria correcta mientras atraviesas conductos repletos de lásers y demás, será sólo una de las virguerías que deberás realizar pilotando.



Sí, de nuevo haremos morder el polvo a los mastodónticos AT-AT. Ya sabéis, se suelta el cable y a liarla entre las patas del cacharro hasta que lo hagamos caer.



Luke liándose a disparos con cuarto y mitad de ejército imperial, y la princesa mirando, tan tranquila. ¿No os suena de algo la escena? ¡Sí, de la primera película!

Y ADEMÁS, DE REGALO...

Las misiones del anterior título de la saga, disponibles en modo cooperativo; por si un sólo juego te parecía poco.





que encontramos en TIE's y demás enemigos, tanto aéreos como terrestres. Además, no todo va a ser disparar. Las misiones nos obligarán a defender, escoltar, transportar... y ordenar, claro, porque tú eres el líder rebelde, y podrás dar órdenes a tus naves con sólo tocar la cruceta.

En tierra firme

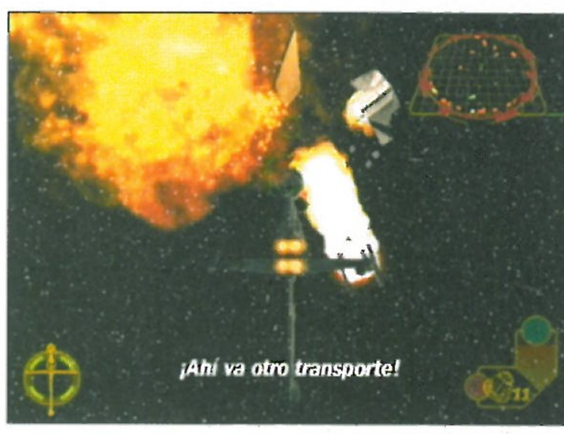
A pesar de ser las misiones que más se prodigan, **«Rebel Strike» es mucho más que los combates aéreos y espaciales.** Otro tipo de fase que aparece a menudo es la más aventurera, donde **iremos a pie, luchando contra todo tipo de soldados imperiales** a medida que avanzamos por escenarios muy detallados, tanto interiores como exteriores. En todos ellos el **nivel gráfico vuelve a ser altísimo,** aunque quizá la suavidad en los movimientos no llegue a ser la misma que pilotando una nave. Intercaladas entre unas y otras, tenemos **fases de conducción, ya sea volando bajo en speeder-bikes (las "motos"), vehículos robados al imperio, o incluso esos animalejos llamados "tauntaun".** Todas estas fases van aderezadas con disparos, saltos y peligros variados, y no bajan el nivel general del juego, más bien al revés.

Por si os aburríais...

Si no tenéis suficiente con todo esto, siempre podéis llamar a alguien para probar los **magníficos modos multijugador.** Sí, sí, en plural, porque, agárrense, **está incluido el juego anterior de la saga, pero sólo lo podremos jugar en modo cooperativo.** Si lo pasamos así de buenamente jugando solos hace un tiempo, imaginaos lo que es tener un compañero con el que repartirnos las tareas de cada misión, o hacer estragos juntos en una horda de TIE's. ¡Brutal! Y el modo "versus" no se queda atrás. Escogemos una modalidad, un escenario, una nave y a competir por lo que queráis. Podéis hacerlo en un combate "a cara de perro", el uno contra el otro, demostrar quién puede causar más destrucción en menos tiempo, e incluso conquistar y robar bases que incrementarán los puntos de los jugadores. Todo esto con **un detalle increíble, teniendo en cuenta que hay el doble de polígonos en pantalla.** Sólo quedan unos cuantos extras, como las dos máquinas recreativas clásicas de «Star Wars» que podréis jugar, para completar la mejor entrega de la saga «Rogue Squadron». Tanto si sois fans de este universo galáctico como si no, **este título merece la pena en todos los sentidos,** y no debéis perdéroslo por un "quítame allá ese Jar Jar".



Los speeder-bikes también se pueden conducir desde una vista subjetiva, lo que convierte el nivel en un vaivén casi constante.



Nada como la sensación de ver pasar un TIE medio en llamas y observar la explosión desde lejos. ¡Qué bien "rula" mi B-Wing!

DETALLADO **El detalle gráfico de «Rebel Strike» roza los límites de Cube: sombras, reflejos... Allí donde poses la mirada, hay un magnífico efecto.**



Si nuestra visión se dificulta por cualquier cosa, como las miles de toneladas de pedrusco de este campo de asteroides, podemos utilizar este visor para detectar TIE's.

PARA ALUCINARSE

Si queréis "fliparos" del todo no tenéis más que cambiar el punto de vista e introduciros en la cabina de la nave. La sensación cambia lo suyo, os lo aseguramos.



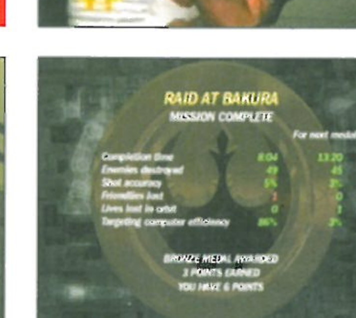
Podemos utilizar el stick derecho para echar una ojeada por la nave.



Algunas cabinas reducen el campo de visión bastante.



Las misiones tienen también secuencias cinemáticas muy bien integradas.



Conseguir medallas es la única forma de desbloquear unas cuantas fases del DVD.

A veces uno aterriza en el planeta equivocado y se encuentra bienvenidas...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **98**

▲ Texturas perfectas, sobre todo en algunos escenarios. El nivel general es brutal.

▼ Ciertos detalles en los modelos humanos.

SONIDO **97**

▲ Inconfundible banda sonora. Efectos de sonido devastadores y ¡voces en castellano! ¡BIEN!

▼ Aguantar el "bi, bii, bi, bi, biiip" de R2 D2 y derivados...

JUGABILIDAD **96**

▲ Control absoluto en el pilotaje de cualquier tipo de nave.

▼ En ocasiones los combates "a pie" son algo embarullados.

DURACIÓN **98**

▲ Consigue todas las medallas y métete al asilo. Los modos multijugador le dan aún más vida a un juego muuuy largo.

▼ Si no tienes con quien compartir la diversión...

TOTAL 98

▲ Es **un juego casi perfecto.** Gráficamente impecable.

▼ Un poquito más ajustados **los niveles "a pie"** y ¡voila!

VALORACIÓN



SUPERANDO, DE LARGO, LO INSUPERABLE

Difícil era superar la anterior entrega de «Rogue Leader», pero «Rebel Strike» se ha "pasado". Un nivel técnico realmente alto y una jugabilidad pasmosa que no decae en ningún momento se unen al montón de modos, extras, y sorpresas. ¡No queremos ni imaginarnos el siguiente!

EL RANKING

1. Star Wars: Rebel Strike
2. Star Wars: Rogue Leader

Curioso, porque nuestro juego contiene la versión cooperativa de su máximo competidor. Si eres un solitario y todavía no lo has jugado, es la única alternativa que te queda. Si podéis jugar dos, hazte con éste.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

EXCLUSIVO GAMECUBE

- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **STUDIO 4**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **+12 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Fases: **9 NIVELES**
- Extras: **DOLBY PRO LOGIC II**
- Modos: **NIÑO Y ADULTO**

- Precio: **62,95 €**
- A la venta: **1 DE NOVIEMBRE**

Dando mamporros con mucho arte

VIEWTIFUL JOE

Si creías que ir por ahí repartiendo golpes era una cosa muy fea, aquí está Joe para demostrarnos lo contrario.

Si hay un género que se echa en falta últimamente en GC, ese es el **"beat'em up" más clásico.** Con su scroll lateral, enfrentándote a los enemigos sólo con tus puños, derrotando jefes enormes… ¿qué más se le podía pedir a este género? Capcom tiene la respuesta en este brillante «Viewtiful Joe», que va a elevar al "mamporro" a la categoría de arte. Joe, un fanático de las películas de acción, se ve de repente metido en su favorita cuando el héroe es derrotado. En principio sólo tiene que avanzar, repartir, avanzar... Pero muy pronto el chaval recibe nuevos poderes de su héroe y **entonces se transforma en... ¡Viewtiful Joe!**

¡¡Poderes de película!!

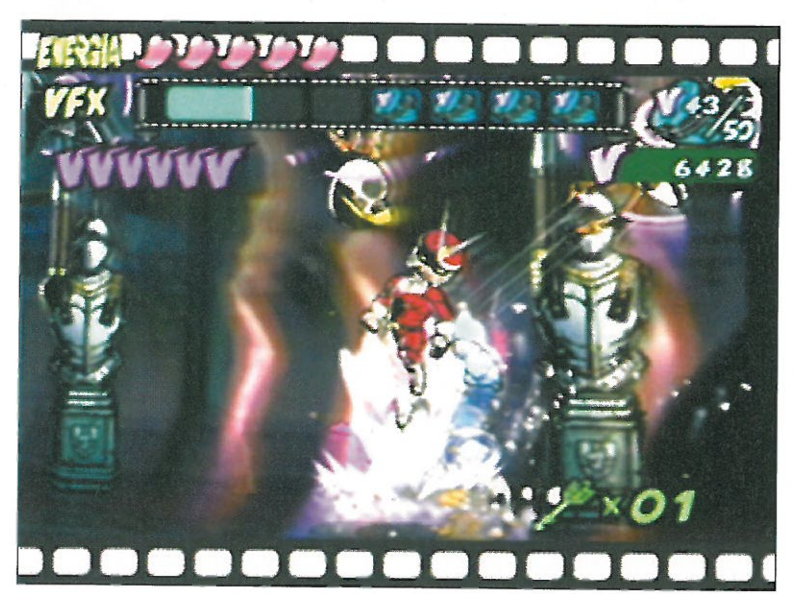
Cuando Joe se enfunda su traje rojo es capaz de usar unas **habilidades increíbles.** Y aquí está el meollo del juego, porque con ellas podremos variar la velocidad, la vista de la cámara, o ambas cosas a la vez. No es tan complicado como parece: esperamos a que un enemigo nos suelte un golpe, lo esquivamos, y por ejemplo **optamos por ralentizar la acción.** A partir de ahí y hasta que se acabe la barra de poder, **soltaremos unos tremendos golpes, muy majos de observar.** Pero también podemos elegir el zoom para cuando nos rodeen o también movernos velozmente y dejar a los enemigos en llamas. Añadid a esta galería unos cuantos golpes y mejoras que Joe puede comprar y el resultado será **un poderoso superhéroe.**

Además, con esta cadena de efectos, **las peleas son un flipe visual,** tanto para el que juega como para el que pasa por allí. Fijaos en las pantallas y las veréis cargadas de bombazos, efectos, todo realmente espectacular. Para colmo, esperan bastantes **puzzles y desafíos extra** que animarán a continuar flipando.

UNA TARDE DE CINE

Allí estaba Joe, pasando una "romántica" velada con su novia cuando su héroe, Blue, fue derrotado. Joe ni se enteró, pues estaba tratando de quitarse a la moza de encima, pero los acontecimientos se precipitaron. El malo de la "peli" se había llevado a su novia y ¡Joe era el nuevo héroe de la película!





Cuando aparecen las bandas del rollo de película arriba y abajo, empieza lo bueno. Es la señal de que Joe está utilizando sus increíbles habilidades. ¡Qué bonita pose!



Cuando agotemos nuestra barra de poder, volveremos a ser Joe, "a secas".



Los helicópteros no son problema para Joe. ¡En las aspas, dale en las aspas!

PRECIOSAS HABILIDADES

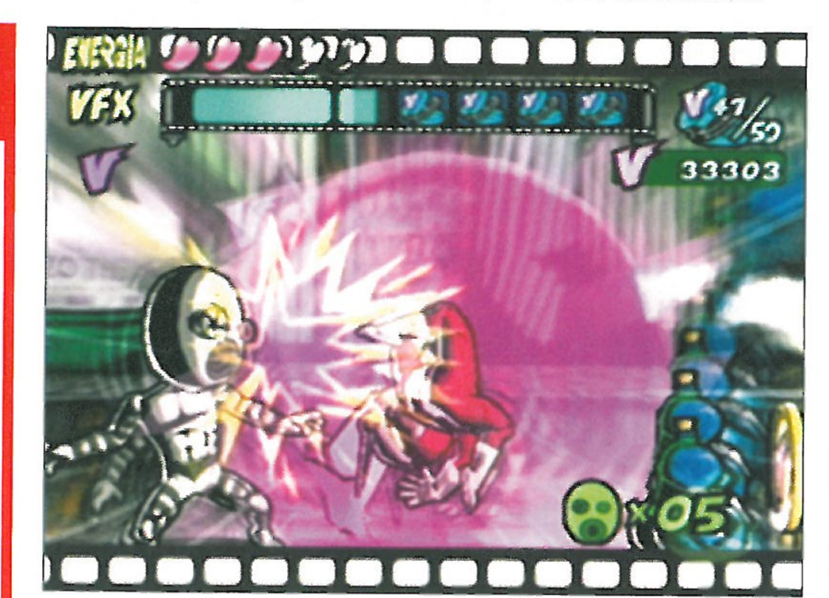
Una cosa es repartir tortas y otra muy diferente asistir al despliegue de golpes y acciones que Joe es capaz de ejecutar. Vean, vean...



Ralentizamos el tiempo y, de un simple puño, devolvemos la bala.



¿Rodeados? Usamos el zoom y, de una patada, todos fuera.



El zoom es uno de los poderes más espectaculares de Joe, además de resultar muy útil. No podremos mantenerlo mucho tiempo, pero eso ya no le importa a este robot.

DINÁMICO **El ritmo de «Viewtiful Joe» no deja un momento de respiro al jugador, ya sea golpeando, esquivando, saltando... Si unimos a esto un apartado gráfico sorprendente y una gran variedad y fluidez de movimientos, obtenemos un juego espectacular.**



Utilizando su excepcional percepción del tiempo, nuestro héroe salta justo a tiempo del camión. ¿Le veis, ahí arriba?



A menudo tenemos que estar pendientes de elementos peligrosos del decorado, además de lidiar con los enemigos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **92**
- ▲ Magnífico estilo "cel shading", y perfectamente animados.
- ▼ Se echa en falta algo más de variedad en los enemigos.

SONIDO **88**
- ▲ Música de película de serie B para la ocasión. Voces y efectos contundentes.
- ▼ Cansa oír los mismos gritos y voces durante toda la partida.

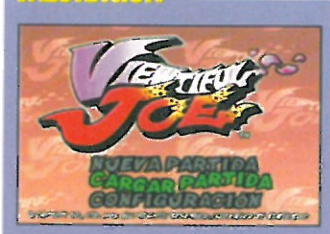
JUGABILIDAD **90**
- ▲ Cuando se controla, podéis conseguir maravillas con los efectos y golpes.
- ▼ Pero hay que pulsar muchos comandos al mismo tiempo.

DURACIÓN **91**
- ▲ La dificultad es bastante alta en ocasiones. Te mereces unos golpecitos en la espalda cuando lo completes.
- ▼ Esa misma dificultad desesperará a más de uno.

TOTAL 

- ▲ Los **poderes de Joe y todos los efectos gráficos** que conllevan.
- ▼ Puede resultar **pesado** si no te va lo de "repartir". Difícil.

VALORACIÓN



GOLPES Y EFECTOS INIGUALABLES

La capacidad de innovación de Capcom en el "beat'em up" dejará a más de uno con la boca abierta. No sólo se han permitido llenar la pantalla de gráficos y efectos sorprendentes, sino que lo han incorporado al juego de manera refrescante. Sigue siendo de peleas callejeras, pero tiene una mecánica que lo convierte en algo realmente especial.

EL RANKING

1. Viewtiful Joe
2. LOTR: Las Dos Torres
3. Enter the Matrix

Con otro estilo gráfico, pero igual de espectacular, está «Las Dos Torres», pero nos quedamos con Joe por su innovación. Parecidos efectos a los del superhéroe podemos ver en «Matrix».

OK Nintendo Acción







- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA SPORTS**
- Tipo de juego: **BASKET**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

- Tarj. de memoria: **129 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-4**

- Equipos: **38 NIVELES**
- Modos: **6**
- Escenarios: **28 PISTAS**

- Precio: **62,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

El mejor basket del mundo

NBA LIVE 2004

Dicen que la NBA es la mejor liga de basket del planeta. Nada mejor que este juegazo para demostrárnoslo.

Si la edición 2003 fue catalogada como el mejor juego de basket jamás visto, la de este año va ir mucho **más allá de una simple actualización de temporada.** Y la diferencia se va a notar sobre todo en el **apartado jugable,** que cuenta con los seis modos de juego ya conocidos (amistoso, temporada, entrenamiento, uno contra uno...) pero que **eleva el nivel de simulación hasta el límite de la realidad.** El nuevo **control freestyle** nos permitirá hacer prácticamente de todo con el balón, y pulsando "L" podremos pasarlo a cualquiera de nuestros cuatro compañeros. Pero no creáis que encestar será coser y cantar. Nos las veremos negras para penetrar en la defensa contraria, y a la hora de tirar no bastará solo con pulsar el botón correspondiente, sino que también habrá que dominar los tiros en suspensión. Es tal el nivel de realismo conseguido que incluso jugando 5 minutos por cuarto se rondan (y se alcanzan) resultados posibles, allá por los ochenta puntos.

Más que basket

La **cantidad de extras** que incorpora harán que el juego os dure todo lo que queráis (hasta que os compréis el 2005, seguramente). Hay un tutorial que os enseña a dominar el freestyle, bastante recomendable para los principiantes. Podéis crear jugadores nuevos de los pies a la cabeza, o cambiar todos los que ya vienen de serie. Y entraremos en el salón de la fama, para ver camisetas retiradas (como el 23 de Jordan) o comprarnos sus zapatillas si tenemos puntos suficientes. Si queréis revivir con un amigo ese "uno contra uno" que os echasteis en la calle también podréis. El único pero son las voces en inglés, que te dejan con las ganas. Aún así, es el **mejor simulador de basket que encontraréis.**

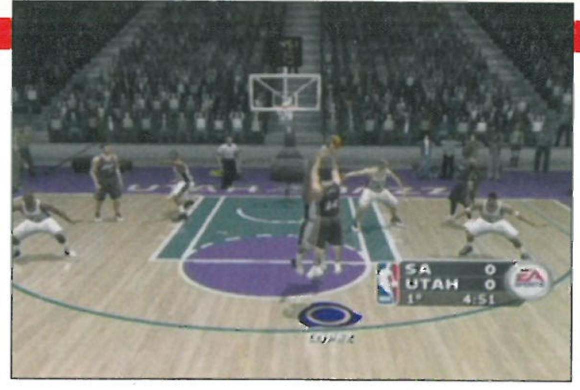
¿Y ESTE EQUIPO?

Aparte de todos los equipos que compiten en la liga americana, la edición española incluirá a nuestra selección para jugar con los Navarro, Raúl López, Herreros y compañía. Aquí vemos a nuestro formidable team al asalto de la cancha, a ver si tenemos más suerte que en el europeo, chicos. Vosotros podéis.

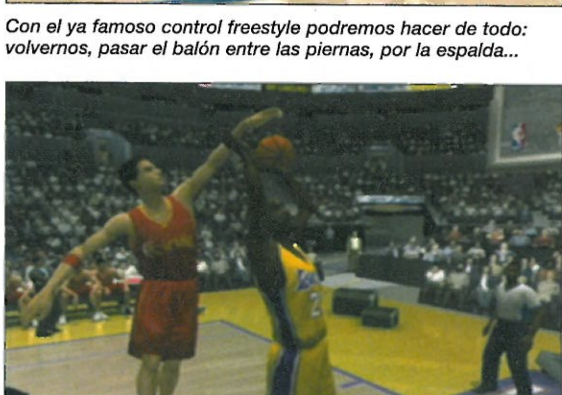




Con el ya famoso control freestyle podremos hacer de todo: volvernos, pasar el balón entre las piernas, por la espalda...



Habrá que practicar mucho los tiros en suspensión. No os creáis que es pulsar el botón de tiro y gritar: ¡tri-tri-tri-triple!



Este es Gasol, poniendo un taponazo al mismísimo Kobe Bryant. Las cinco cámaras disponibles serán igual de jugables.



La inteligencia artificial de los rivales ha sido (todavía más) mejorada. Penetrar es cada vez más difícil, ¿eh, Shaquille?

UN AMBIENTE DE LUJO

Disfrutaremos de un ambiente propio de cualquier retransmisión televisiva. Las repeticiones son muy vistosas, los cuadros de estadísticas más que completos...



¿Verdad que esta repetición podrá ir en la portada de un periódico?



Al entrenador no parece gustarle lo que está viendo en la cancha.



La cámara cambiará en los tiros libres. Será mejor no fallarlo.





Las animaciones son de lo mejor del juego, suaves y realistas a tope. Cualquier acción o movimiento que se produzca en un partido de verdad, estará también aquí.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
▲ Realistas y muy bien acabados. Los jugadores parecen modelos de verdad.

▼ El público sigue sin estar a la altura de los jugadores.

SONIDO 80
▲ La ambientación es tan intensa que os transportará a un partido de la televisión.

▼ Los comentarios siguen sin doblarse al castellano.

JUGABILIDAD 94
▲ El control es sencillísimo. Puedes hacer lo que quieras.

▼ Aunque dominar todas las acciones que hay te llevará bastante tiempo.

DURACIÓN 95
▲ Hay seis modos de juego y muchos extras.

▼ Sigue sin haber concurso de triples, como en el 2003.

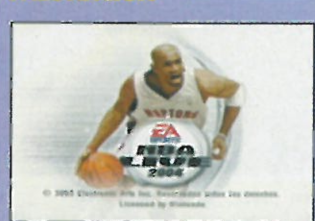
TOTAL 94



▲ El modelado de los jugadores y el **tremendo realismo de juego.**

▼ De nuevo vuelven a estar los **comentarios en inglés.**

VALORACIÓN



FIEL A LA SERIE: MÁS Y MUCHO MEJOR

La principal diferencia con respecto a su predecesor es que se ha potenciado el nivel de simulación. Por lo demás, incluye las plantillas de esta temporada (además de la selección española, en exclusiva) y un montón de extras. Así que si eres un loco de la canasta no tengas dudas, es el basket más espectacular y real que hemos jugado.

EL RANKING

1. NBA LIVE 2004
2. NBA LIVE 2003
3. NBA Street Vol.2

Está claro que EA SPORTS sigue firmando el mejor juego de baloncesto, y parece que por mucho tiempo. El segundo lugar es para su predecesor. Y es que esta serie ¡arrasa!

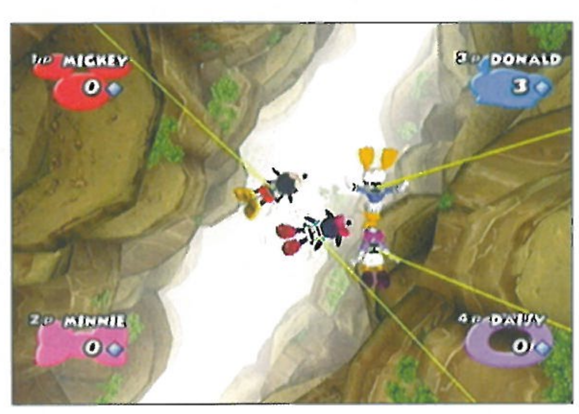
Mickey & friends te desafían

DISNEY´S PARTY

Los personajes más conocidos de la Disney se reúnen para proponerte unas partidillas al estilo «Mario Party».



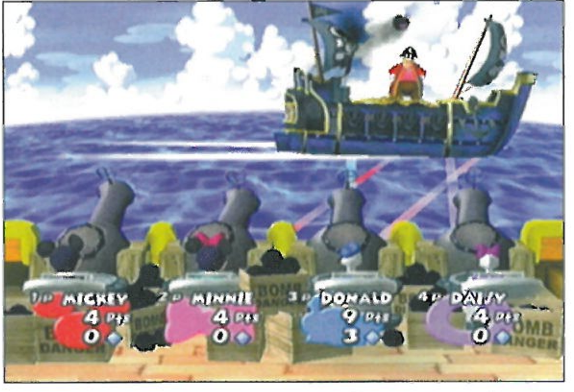
Cada uno con su casillero y los objetos colocados en él. El primer jugador (o sea nosotros), tenemos todas las de ganar.



Los deportes de riesgo están de moda, y nuestros amigos no podían ser menos. Para no "besar" el suelo, vigila la altura.



Tren, barco, avión... Hay muchas formas de desplazarse entre las diversas islas y llegar a zonas inaccesibles de otro modo.



El malo malísimo de Disney, que no podía ser otro que "Pete", se ha comprado un barco nuevo; ¡acércate que le saco brillo!

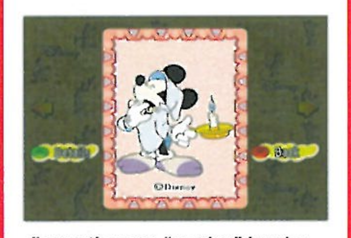
Si te gustan los "Mario Party" y eres un gran fan de Disney, nada te alegrará más que la llegada de «Disney´s Party». Podrán jugar pequeños, grandes, abuelas, abuelos, perros, peces y Jimmys, porque la mecánica es bien sencillita.

¡Más, quiero máaaaas!

Si eres de los que les gustan los números, apunta éstos: **seis personajes diferentes** (Mickey, Donald y Goofy, entre otros), catorce tableros en forma de isla entre los que puedes desplazarte en la misma partida, cuatro modos de juego y multijugador para ti y tres amigos más; así podréis disfrutar de los **30 minijuegos distintos** donde la **habilidad** es lo más importante. Para decidir a qué casilla irán los cuatro jugadores, cada uno elige una opción; luego se echa a suertes, y donde haya tocado, los cuatro de la mano. Existen ciertas zonas donde obtener cristales (para canjear por objetos especiales), otras te premian con ítems, e incluso algunas para cambiar de isla. Si quieres ganar cada partida debes alinear ciertos objetos, según su color, en un pequeño "casillero"; también puedes obstaculizar la colocación de los de tus compañeros para evitar que hagan línea. Cada vez que completes un juego nuevo, conseguirás un **sobre con cartas de algunos de los personajes de películas Disney** más conocidos; en ellas puedes leer curiosidades e historias sobre ellos. Si prefieres la familia Disney antes que los Mario, éste es tu título.

ÉCHAME LAS CARTAS, TÍA

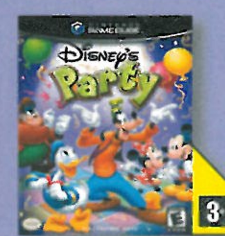
CURIOSIDADES Y DIBUJILLOS VARIOS. Los desbloqueas a medida que vas ganando en los diferentes tableros. Recuerda que no solamente cuenta la victoria final, sino también los cristales recogidos, juegos ganados, etc.



Jimmy tiene un "gorrico" igual a éste, solo que sin ratón debajo.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **HUDSON**
- Tipo de juego: **ARCADE**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Modos de juego: **4**
- Datos: **14 MUNDOS DISTINTOS**
- Precio: **63,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Fieles al estilo Disney, aunque resultan demasiado simplones.

SONIDO 73
Las voces de los personajes, muy repetitivas y en inglés .

JUGABILIDAD 82
Mecánica simple con algún que otro toque de originalidad.

DURACIÓN 80
30 minijuegos son muchos, pero no suficientes; queremos más.

TOTAL 

 Jugar con los **personajes más famosos de Disney.**

 Resulta **algo escaso** y sencillo a estas alturas.

VALORACIÓN

Un juego para disfrutar con tus amigos, técnicamente notable, pero corto en minijuegos. No consigue hacer sombra a su gran rival «Mario Party».

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-4

- Modos de juego: 2
- Mundos: 8 +90 STAGES
- Datos: CONEXIÓN 4 GBA

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

A sus pies, maestro

SUPER MARIO ADVANCE 4

Cada vez que Mario ha pisado una Advance, ha sido con un clásico. Y éste es un clásico entre los clásicos.

Vuelve el rey, y lo hace con el que para casi todos fue el **mejor juego de nuestra querida NES.** La que este arcade montó al final de los ochenta fue gorda. No sólo porque vendiera la friolera de 15 millones de cartuchos, sino además porque revolucionó la forma de jugar. Al ya conocido guión "Bowser-rapta-Peach" y las mejores plataformas del mundo, sumaron por primera vez **mapas de los mundos, montones de minijuegos, batalla para dos cuando coincidían Mario y Luigi** en la misma pantalla, un inventario estilo juego de Rol para coleccionar y usar ítems y una cantidad de secretos tan sólo comparable a lo visto en «Super Mario World». Y ahora Nintendo nos ofrece la posibilidad de vivir esta revolución por primera vez, o de derramar alguna que otra lagrimita si ya sois veteranos, en Game Boy Advance. Con el aliciente de un **Mario Bros. clásico para disfrutar en multijugador,** y la posibilidad de jugar una aventura para dos con una sola GBA. El original es ya un clásico, y éste ya lleva camino de serlo.

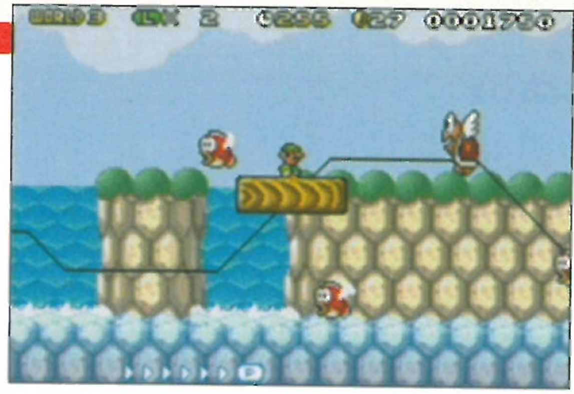
Las mejores plataformas

Siempre que sale un juego de Mario, se instala en lo más alto del podio por méritos propios. **Los 8 mundos hasta dar con Bowser son gigantes** con más de ocho fases la mayoría, todas ellas llenas de tantos secretos que puede que para cuando colonicen Marte, aún no los hayáis encontrado todos. Y no solo los stages esconderán sorpresas: en los mapas, allí donde parece que terminan puede haber una barca que nos lleve hasta un suculento cofre con un ítem en su interior. Es también el único juego del bigotes con un inventario para guardar champiñones, martillos y un montón de objetos. Además os encontraréis con **minijuegos o cofres** cada dos por tres, así **la aventura** se hace mucho **más divertida y amena.**

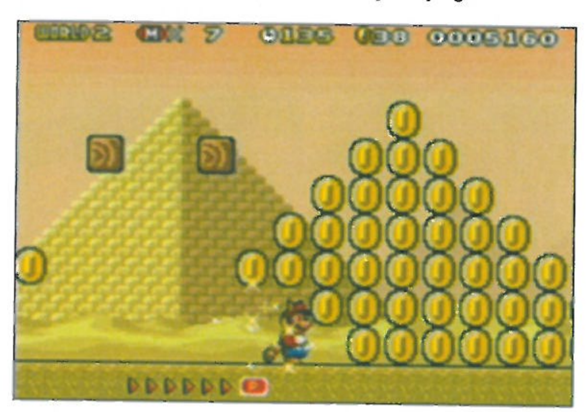
Lo que decíamos, que cuando Mario ataca no hay quien le pueda. Y menos en GBA, su consola favorita, y menos si se trata de uno de los **juegos más divertidos y variados** que se han visto. Es exactamente lo que tenemos ahora mismo aquí.



Es sin duda uno de los Marios más completos y difíciles, con niveles larguísimos y cientos de secretos y minijuegos.



Las fases acuáticas seguirán siendo muy peligrosas. Habrá peces gigantes que nos devorarán en cuanto caigamos al agua.



La mecánica no es nada difícil: ¡cualquiera se hará enseguida con los controles! Saltar, correr, cascar enemigos, recoger oro...



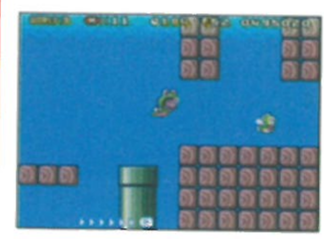
Este Mario fue el primer juego del fontanero donde podíamos movernos por unos mapas enormes llenos de secretos.

UN MARIO CON MIL CARAS

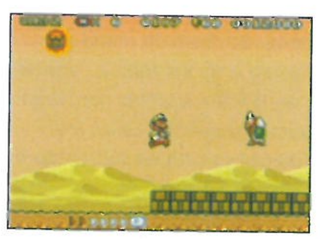
Una de las cosas más divertidas del juego es el asunto de los nuevos disfraces de Mario: el de mapache para volar, el de Tanoki para convertirnos en estatuas...



El de mapache nos ayudará a encontrar montones de secretos.

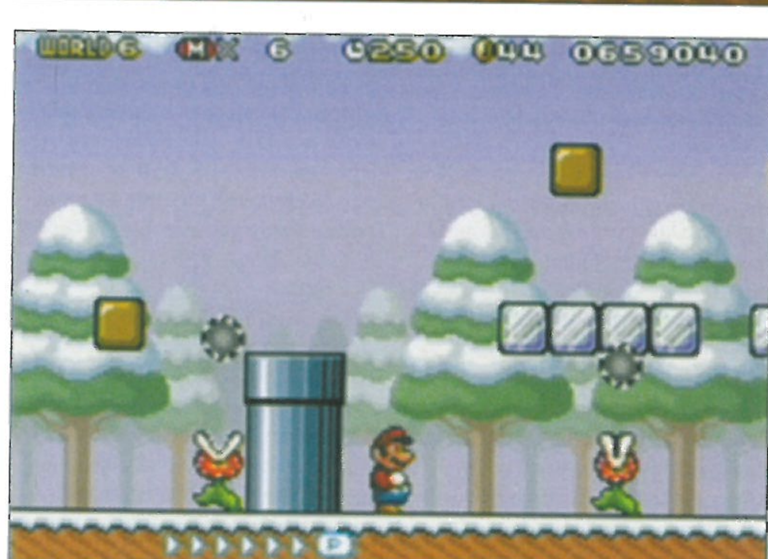


Con éste de ¡rana!, Mario se sentirá como ídem en el agua.



Y no faltarán los clásicos, como el de Mario fuego. Ojo al sol.





El aspecto gráfico está sacado de la versión Mario All Stars de SNES. Desde luego son gráficos que no desentonan en GBA, y enganchan perfectamente con el tipo de juego.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94

▲ Muchos fondos y enemigos variados. Son unos maestros manejando el color.

▼ Muy poco ha cambiado desde el Mario All Stars de SNES.

SONIDO 93

▲ Se han añadido voces y nuevos efectos. Melodías al más puro estilo Mario.

▼ También echamos de menos algo más innovador.

JUGABILIDAD 96

▲ A la mecánica irresistible, fácil se suman los nuevos trajes de Mario con nuevas habilidades.

▼ La dificultad se va haciendo muy grande según avanzas.

DURACIÓN 97

▲ Mundos larguísimos y llenos de secretos. Se puede jugar la aventura a dobles.

▼ No se pueden volver a jugar los niveles ya terminados.

TOTAL 96

▲ Su **tremenda jugabilidad y su altísima duración.**

▼ Se echan en falta más novedades en los gráficos.

VALORACIÓN



¿REEDITAR UN GRAN JUEGO? BUENA IDEA

Los juegos de Mario son los mejores, y éste es de los mejores Marios. Es la oportunidad perfecta para vivir uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Fue tal lo que supuso en su época que aún hoy, salvo en los gráficos, no se puede decir que se haya quedado anticuado. Es más, de lo mejor para Advance.

EL RANKING

1. Super Mario Advance 4
2. Yoshi's Island
3. Super Mario World

El nuevo Mario presenta una jugabilidad y una diversión de hoy, adelantadas a su época. Y trae mejoras que lo sitúan por delante de los no menos geniales Yoshi y Mario World.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



3+

- Compañía: SQUARE-ENIX
- Desarrollador: P. D. DIVISION 4
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-2

- Fases: UN EXTENSO MUNDO
- Datos: 5 RAZAS, 10 OFICIOS
- Modos de juego: HISTORIA Y MULTI (COOPERATIVO/ÍTEMS)

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Fantasía para tu inteligencia

FINAL FANTASY TACTICS

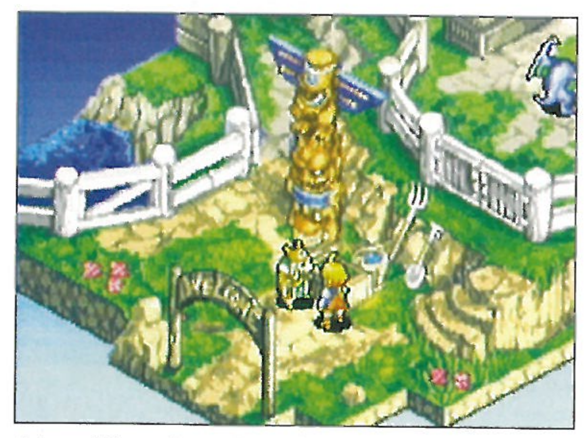
Prepárate para desplegar tu mejor estrategia en un mundo fantástico donde la mente es más poderosa que la espada.

Después de una década, la "saga maestra" de Square vuelve al sitio que la vio nacer: Nintendo. Y lo hace con **un gran juego de Rol, repleto de épicas batallas** donde la estrategia es nuestro principal arma. Partimos con un **equipo de cuatro personajes, al que se van sumando nuevos aliados** durante la aventura, como en «Golden Sun». Pero hay una gran diferencia entre ambos: los **complejos combates.**

Antes de empezar a luchar tienes que elegir bien la "alineación", y luego, durante los turnos, **además de atacar, lanzar magias y usar objetos, debes desplazarte** por las casillas en que está dividido el campo de batalla para acercarte a un malo y atacar, ir a defender a un aliado o, simplemente, huir cuando estés en las últimas. **Pura táctica** en unas peleas que llegan a emocionar por **su creciente dificultad y larga duración** (os podéis tirar más de una hora batallando, y no es broma).

No todo es luchar

A pesar de que os pasaréis la mayor parte del tiempo combatiendo, el juego cuenta con los elementos que encumbran a un gran juego de Rol: posadas donde comprar objetos y equipamiento, **muchas misiones que cumplir y, sobre todo, un gran argumento.** Además, ofrece unos gráficos coloristas y bien acabados, aunque llama la atención que los escenarios no "ocupen" toda la pantalla, sino que parezcan estar suspendidos en el aire. La verdad es que importa poco cuando uno está tan enfrascado planeando **desde dónde atacar, con quién meterse a saco entre los enemigos, qué objetos guardar** para momentos críticos, o esperando los futuros cambios de clase de mago a hechicero o de soldado a caballero, que en «FFTA» además conllevan un cambio de aspecto. Quizá los "Zelderos" **echéis en falta algo de exploración y puzzles,** pero está claro que este juego tiene todos los ingredientes, aunque sean **diferentes, para convertirse en "el tercer clásico"** del Rol en GBA.



Este es el Banco de monstruos donde podemos reclutar bestias previamente capturadas. Las posibilidades de batalla crecen...

Saber moverse en combate es vital. Hay que ver a por quién vamos, a quién interesa defender, las armas de largo alcance...

UN CLÁSICO Se llama «Final Fantasy» y lleva el sello de Square. Si eres un rolero de los antiguos, ya estás tardando en reservarlo. Si no, también.



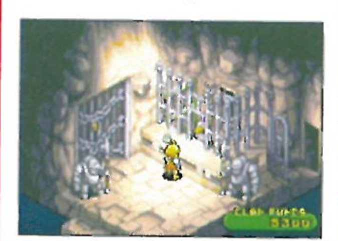
Gráficamente el juego impresiona. Cada batalla se desarrolla en un escenario distinto, así que haceros una idea de la cantidad de decorados que vais a descubrir.

¡EH, ÁRBITRO! ¡PENAL, PENAL!

En cada campo de batalla de «FFTA» hay unas reglas como, por ejemplo, no usar flechas, o no llevar magos oscuros. Y no creáis que se pueden quebrantar...

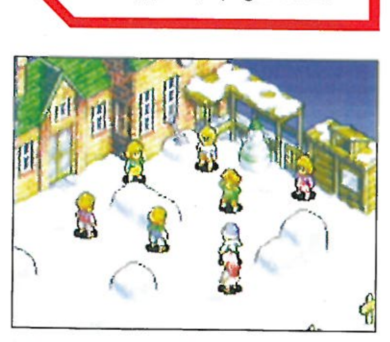


...porque hay un árbitro que, si la "pifias", ¡te saca tarjeta amarilla!

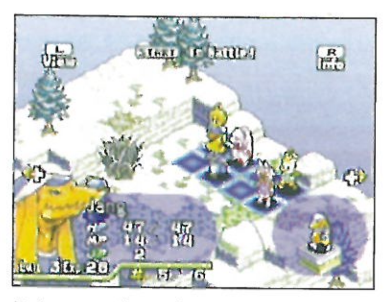


Si te saca dos tarjetas, vas a la cárcel y, ¡hala, a pagar fianza!





Nuestra primera batalla es una pelea de bolas de nieve, para ir entrenando.



Debemos saber colocar a nuestra gente: delante, la fuerza; detrás, la habilidad.



Los protagonistas son 4 niños que viajan mágicamente al mundo de Final Fantasy.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92

▲ La cantidad de personajes y lugares distintos que veréis.

▼ Aunque vaya por cuadrículas, se podían haber "tapado" los huecos de los escenarios.

SONIDO 90

▲ Las melodías y los efectos de ataque tienen gran calidad.

▼ Pero los combates duran mucho y la música, aunque buena, termina "rayando".

JUGABILIDAD 95

▲ Al luchar prima vuestro coco: podéis dividiros, atacar, esperar... Hay multijugador.

▼ Si sois roleros de acción quizá se os haga muy pesado.

DURACIÓN 96

▲ Los combates, con cerca de 12 personajes, se pueden hacer muy, muy largos.

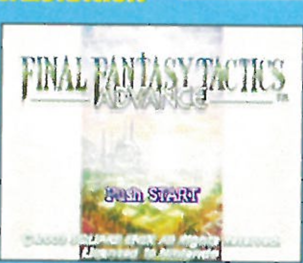
▼ Precisamente eso, que no tengáis suficiente paciencia.

TOTAL 94

▲ Los **brillantes combates** y sus infinitas posibilidades.

▼ **La estrategia sin exploración** no le gusta a todo el mundo.

VALORACIÓN



ROL Y ESTRATEGIA PARA LOS PURISTAS

Square vuelve a sus orígenes, a Nintendo, para deleitarnos con su maestría "rolera". Como solía, nos trae un argumento grandioso que da pie a un Rol que además incluye estrategia. Unos combates por turnos mucho más tácticos que los de «Golden Sun» o «Pokémon», pero con el mismo nivel técnico y adictivo.

EL RANKING

1. Pokémon Rubí/Zafiro
2. Golden Sun: La Edad Perdida
3. Final Fantasy Tactics Advance

Golden Sun y Pokémon están arriba por sumar combates y exploración. En "Final", de explorar nada, y de luchar, todo. Tres juegazos de rol distintos, pero todos joyas del género.



El triunfo de la estrategia

ADVANCE WARS 2

OK Nintendo Acción

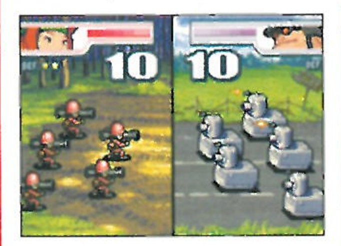
Regresa uno de los juegos más originales de Nintendo para GB Advance... ¡no tengas miedo, la estrategia no muerde!

LECCIONES DE ESTRATEGIA

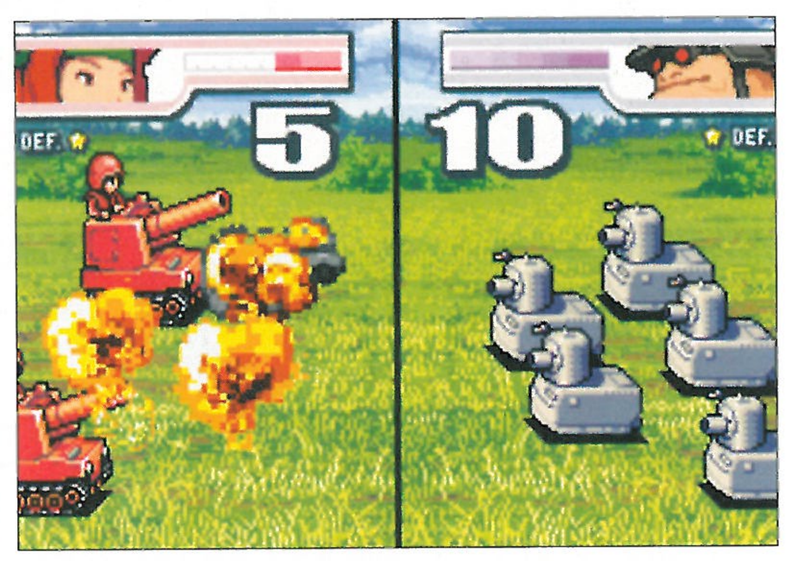
¿CÓMO FUNCIONA ESTO? Fácil, fácil. En el mapa de guerra damos las órdenes a nuestras tropas (avanzar, colocarse) con la ayuda de un cursor, y en el momento de los ataques, una nueva vista nos lleva al corazón de la batalla, con los ejércitos enfrentados.



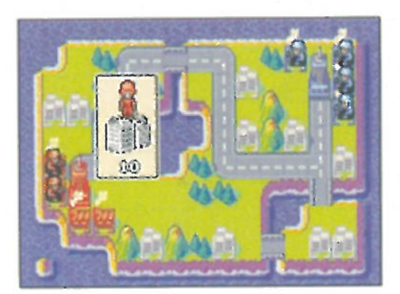
En este mapeado movemos nuestros ejércitos con pericia.



Y el combate se vive con gran intensidad con esta vista.



Como veis, el estilo gráfico se ha mantenido desde la primera entrega. Y también la mecánica, que continúa ofreciéndonos un ritmo fluido, no sólo para estrategas.



En esta entrega contamos con nuevos mapeados y un completo editor.



En los combates a cuatro jugadores, las partidas prometen ser muy intensas.

Advance Wars» fue en su día una auténtica sorpresa. Un alarde de originalidad y buen hacer, que acercaba un género tan hostil (para los "consoleros") como la estrategia a cualquier persona, a través de un **control sencillo aunque con grandes posibilidades.**

¡Diversión pura y dura!

Esta segunda entrega sigue la línea marcada por su predecesor: nos convierte en capitanes de escuadrón de combate en plena guerra, y deja en nuestras manos el **control total de todas las acciones que serán por turnos.** Pero antes, para que no haya excusas, podrás cogerle el aire con el completísimo y traducido tutorial que incluye. Bien, ¿no?

Los gráficos que pone en pantalla son muy chulos; la vista pasa de la panorámica general (un mapa de guerra) a una más detallada cuando las tropas se enfrentan. Y el sonido anima los combates y tal. Pero la razón por la que este juego **es tan recomendable es su jugabilidad,** de nuevo. El **manejo es muy sencillo, y el ritmo muy fluido.** Hay muchas misiones, bien enlazadas, que os pegan frente a la pantalla desde el principio. Y si venís de jugar con la primera parte, os encantará saber que esta entrega incluye un **potente multijugador para cuatro GBA,** que va a dilucidar muchos conflictos (y traeros datos de una consola a otra), y un editor de escenarios para que la diversión nunca se acabe. Lo dicho, aunque la estrategia no sea lo vuestro, esto tenéis que probarlo.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **INT. SYSTEMS**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **5 BANDOS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
La misma línea de detalle y diseño de la primera entrega.

SONIDO 80
Melodías animadas que acompañan en todo momento.

JUGABILIDAD 95
Serás un auténtico estratega en pocas horas... ¡qué divertido!

DURACIÓN 95
Cientos de horas de juego, editor de mapas, conexión link...

TOTAL 

 **El cuidado diseño y el magnífico control.**

 Que el apartado técnico casi no haya mejorado.

VALORACIÓN

Más que una continuación, una prolongación del primero, con mejoras y nuevas misiones. Un juego muy recomendable para jugones de todo tipo.





Deluxe Pack

- Auriculares.
- Adaptador para auriculares.
- Soporte para recarga.
- Protector de goma.
- Adaptador para coche.
- Lupa.
- Correa.
- Empuñadura.





Starter Pack

- Auriculares
- Adaptador para auriculares
- Cargador USB
- Bolsa de transporte
- Limpiador de pantalla
- Correa

¿Conoces lo último para tu GBA-SP?



ADAPTADOR A CORRIENTE



AURICULARES ESTÉREO + CABLE ADAPTADOR



BATERÍA LARGA DURACIÓN (HASTA 32 HORAS)



ESTACIÓN DE CARGA CON CABLE USB

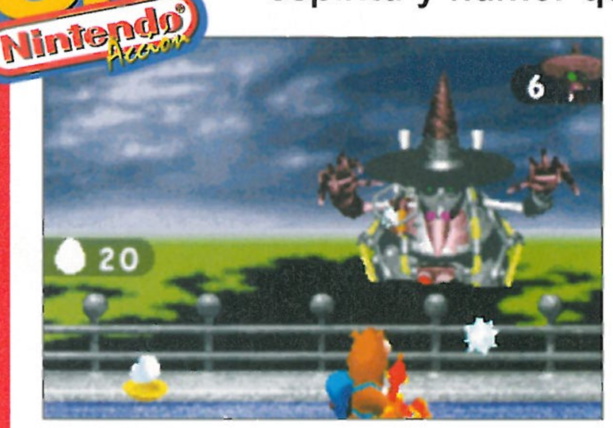
DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - www.hnostromo.com

El dúo de Rare vuelve a lucirse

BANJO KAZOOIE

OK Nintendo Acción

La "parejita" de RARE llega a GBA con el mismo espíritu y humor que tanto aplaudimos en N64.



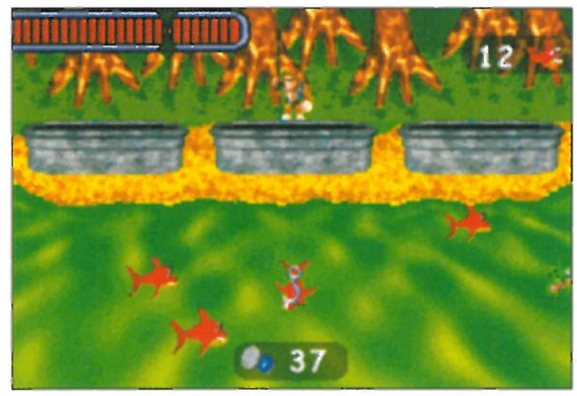
El espíritu de la malvada Grunty se ha metido en un robot, pero nuestros héroes le harán frente a pesar de su fiero aspecto.



A veces, para conseguir un Jiggy, Banjo tendrá que bucear hasta el fondo del mar. ¡Igualito que en el juego de N64!



Fíjate bien en esos gráficos. Parece 3D, ¿verdad? Y es que nuestra GBA no deja de sorprendernos con maravillas técnicas.



Una forma de divertirse y de conseguir un preciado Jiggy serán los minijuegos. Divertidos y con mucho picante. Que pican, sí.

El increíble universo de Banjo y Kazooie ya está en la palma de nuestras manos. Tras su atronador estreno en Nintendo 64 y su regreso con «Banjo-Tooie», por fin ha llegado una versión para portátil cuya historia corre paralela a la que vimos en la segunda parte. Con Grunty, la bruja, resucitada, nuevos planes malvados, mucha acción...

¡No vais a parar quietos!

A lo largo de seis mundos, el objetivo de esta pareja oso-pollo es **recoger unas piezas doradas llamadas Jiggys. En total hay 60** y son la clave para acceder **a nuevas áreas.** En cada mundo el reto se multiplica pues tenemos que **aprender nuevas habilidades, completar divertidos minijuegos,** ayudar a la gente, derrotar a los jefes y encontrar a los Jinjos. Menos mal que contamos con un entrenador, Bozzeye (antepasado del topo Bottles) que nos enseña todos los movimientos para lograr esto, que si no... Además, un **ingenioso control** basado en las teclas R y L de la GBA, permite manejar los 15 movimientos que aprenden B y K con suma facilidad.

Como habréis visto, no sólo se mantiene el espíritu jugable, sino también (casi) el técnico. Aunque la GBA no tiene la potencia de N64, los **gráficos y las suaves animaciones transmiten una sensación 3D** que te deja boquiabierto.

Lo único que no nos ha gustado tanto es que no dura lo que nos habíamos imaginado. Pero claro, si la comparamos con la de N64...

LA MAGIA DE MUMBO

LOS PODERES DE MUMBO JUMBO, el chamán, harán que B y K sufran cuatro transformaciones: ratón, vela, pulpo y tanque. La utilidad de cada una dependerá de las circunstancias, pero todas servirán para pillar más Jiggys.



Cuando el "ratón" roa esa cuerda conseguirás un nuevo Jiggy.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **RARE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN-PLAT.**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **6 MUNDOS, 10 JIGGYS POR MUNDO**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **27 DE OCTUBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97
Sin lugar a dudas lo mejor del juego. Casi parecen 3D.

SONIDO 93
Melodías excelentes, y oír hablar a Mumbo como en N64: genial.

JUGABILIDAD 90
Humor y minijuegos a raudales. El control sencillo y potente.

DURACIÓN 87
Seis mundos que te mantienen unas 10 horas frente a la GBA.

TOTAL 90

▲ **Banjo-Kazooie en la GBA.** ¿Qué más se puede pedir?

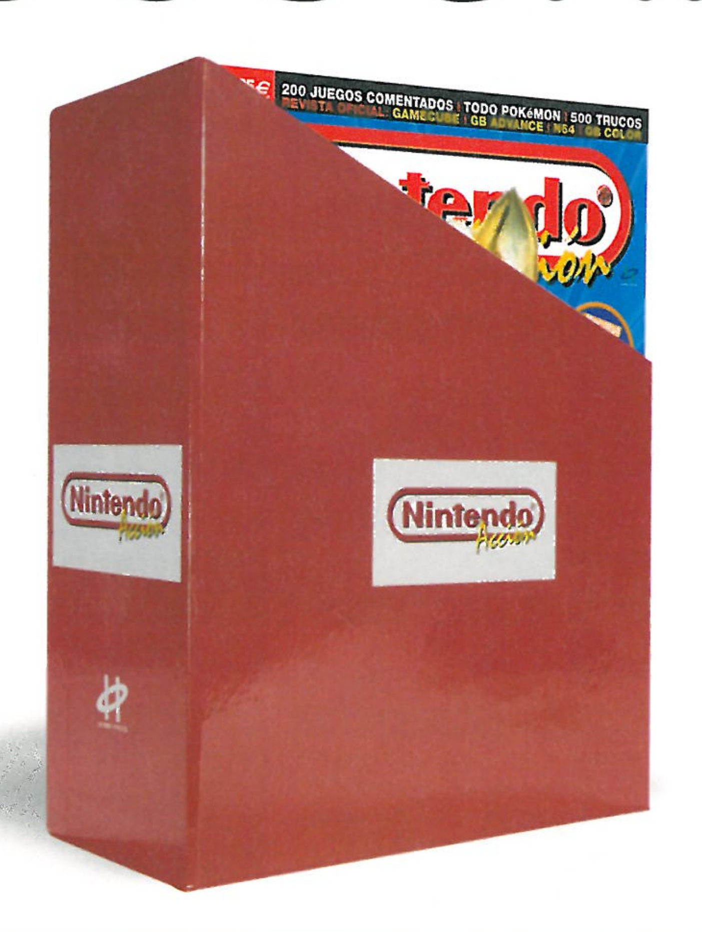


▼ Su duración: como mucho, **10 horas de juego.**

VALORACIÓN

Una aventura con todos los buenos ingredientes de la saga. Genial en gráficos y desafíos jugables, pero a los más "talluditos" se nos hace corta.

SUSCRÍBETE A





PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€

Si quieres también puedes comprar el archivador sin suscribirte

POR SÓLO 9€

(gastos de envío incluidos)



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



TELÉFONO

806 015 555

Coste Llamada: 0,09€+ 0,31€/min. en horario de día

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

(Horario de verano: julio y agosto de 8,30h a 16,00h)

FAX

902 540 111

(envía el cupón por fax)

@ E-mail

suscripcion@hobbypress.es



Internet

www.hobbypress.es

(rellena el cupón en la web)

CORREO

Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.
❑ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**

○ VISA ○ MASTER CARD ○ 4B ○ EUROCARD ○ 6000

NÚMERO | **CADUCIDAD** /

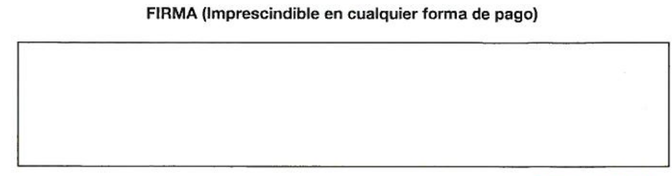
Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento .... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad .... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Infiltración en primera persona, conducción de coches de lujo y un modo multijugador de cine.

Puntuación 90

BURNOUT 2



▸ACCLAIM ▸Conducción
▸59,95 € ▸1-4 J

Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y mejor manejo.

Puntuación 92

CAPCOM VS SNK 2 E.O.



▸CAPCOM ▸Lucha
▸64,95 € ▸1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.

Puntuación 89

DEAD TO RIGHTS



▸NAMCO ▸Acción
▸62,95 € ▸1 J

Acción, tiroteos, combates, con un desarrollo variado y divertido. Acompañan puzzles y minijuegos.

Puntuación 87

DIE HARD VENDETTA



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Acción 3D
▸19,95 € ▸1 J

Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI

NUEVO



▸ATARI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

ENTER THE MATRIX



▸ATARI ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

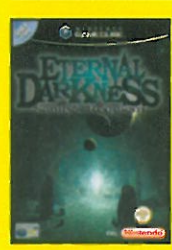
Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa.

Puntuación 90

ETERNAL DARKNESS



▸NINTENDO ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J



La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.

Puntuación 94

EVOLUTION WORLDS



▸UBISOFT ▸Rol
▸59,95 € ▸1 J

Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de «Pokémon» y «Golden Sun». Está dicho todo...

Puntuación 87

FIFA 2003

▸ELECTRONIC ARTS ▸Fútbol
▸64,95 € ▸1-4 J

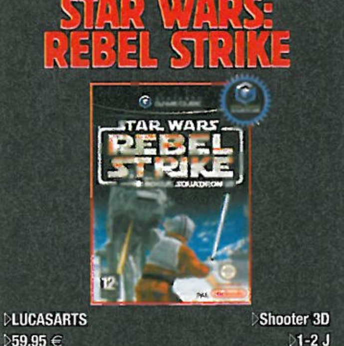


El juego de fútbol más perfecto del momento. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama y Paco González. No se puede pedir más.

Puntuación 94

LA NOVEDAD DEL MES

STAR WARS: REBEL STRIKE



▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J

Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto unido al filón de modos, extras y novedades, convierten el juego en el puntazo de este mes.

Puntuación 98

F-ZERO GX

NUEVO



▸NINTENDO ▸Velocidad
▸54,95 € ▸1-4 J



El dios de la velocidad se materializado en un juego de GameCube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad, un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



▸EA GAMES ▸Aventura
▸64,95 € ▸1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 92

ISS 3



▸KONAMI ▸Fútbol
▸64,95 € ▸1-2 J

Tan espectacular como siempre, pero más arcade que otras entregas y con interesantes toques de "aventura".

Puntuación 88

LAS DOS TORRES



▸EA GAMES ▸Acción
▸64,95 € ▸1 J

Imagínate, en mitad de los campos de Tierra Media, luchando contra orcos y otras malvadas criaturas.

Puntuación 91

LOS SIMS



▸EA GAMES ▸Estrategia
▸64,95 € ▸1-2 J

Resulta divertidísimo convertirte en el cabeza de familia, simular la vida, tomar todo tipo de decisiones...

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Tablero
▸29,95 € ▸1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D.

Puntuación 90

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J



El "otro" gran juego de GameCube. «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante linea players choice, a un precio de risa.

Puntuación 99

MORTAL KOMBAT D. A.



▸MIDWAY ▸Lucha
▸64,95 € ▸1-2 J

Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado. Esto es serio y duro, violento, para adultos.

Puntuación 91

NBA 2K3



▸SEGA ▸Baloncesto
▸59,99 € ▸1-4 J

Buen control, variedad de modos de juego y mucho realismo. Un basket para todo el mundo.

Puntuación 91

NBA LIVE 2003



▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸64,95 € ▸1-4 J

Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, se ponen bajo tu control. Realismo a más no poder.

Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2



▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸65,95 € ▸1-4 J

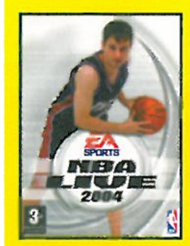
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 92

NBA LIVE 2004

NUEVO

▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸62,95 € ▸1-4 J



Una nueva edición que no es una edición más. Para el 2004 se ha potenciado aún más el realismo, buscando un control más perfecto de las jugadas. Interviene la selección española y están los nuestros, Gasol y Raúl López.

Puntuación 94

NEED FOR SPEED: HP2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸64,95 € ▸1-2 J

Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.

Puntuación 90

PHANTASY STAR ONLINE



▸SEGA ▸Rol
▸54,95 € ▸1-4 J

Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo.

Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸29,95 € ▸1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

P.N. 03



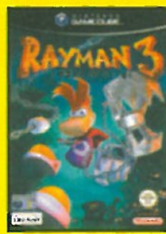
▸CAPCOM ▸Shooter
▸63,95 € ▸1 J

Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.

Puntuación 88

RAYMAN 3

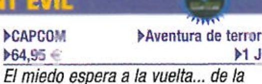
▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J



Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL 2



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J

Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL 3





▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J

Tiene buen precio, y ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.

Puntuación 84

RESIDENT EVIL ZERO



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J



El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▸SEGA ▸Arcade
▸34,95 € ▸1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX

▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.

Puntuación 91

SOUL CALIBUR II

▸NAMCO ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J

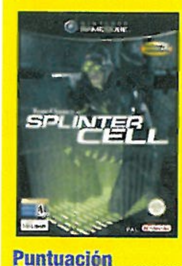


El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

SPLINTER CELL

▸UBISOFT ▸Juego de espías
▸59,95 € ▸1 J



Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este nuevo héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión GameCube que te va a dejar flipado.

Puntuación 96

STARSKY & HUTCH



▸EMPIRE ▸Coches
▸59, 95 € ▸1-2 J

Ponte en el papel de estos dos superpolicías y pásalo en grande persiguiendo a los delincuentes.

Puntuación 88

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO/RARE ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 SOUL CALIBUR II
02 METROID PRIME
03 PRODUCT NUMBER 03
04 SUPER MARIO SUNSHINE
05 STARFOX ADVENTURES
06 MARIO PARTY 4
07 MYSTIC HEROES
08 GAME BOY PLAYER
09 ETERNAL DARKNESS
10 THE LEGEND OF ZELDA

STAR WARS GUERRAS CLON



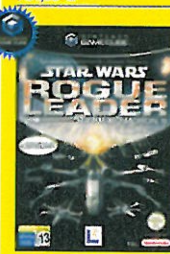
▸LUCASARTS ▸Acción
▸62,95 € ▸1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

STAR WARS ROGUE LEADER

▸LUCASARTS ▸Shooter aéreo
▸64,95 € ▸1 J



«Rogue Leader» es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígase Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación 94

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸29,95 € ▸1 J



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL 2



▸SEGA ▸Arcade-Party
▸64,95 € ▸1-4 J

Un juego cosa de monos. Y es muy mono. Y con un sinfín de mini juegos para pasarlo en grande.

Puntuación 87

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio pa'flipar!

Puntuación 95

THE HULK



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

Puntuación 85

THE ITALIAN JOB



▸EIDOS ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1-4 J

Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?

Puntuación 91

TIME SPLITTERS 2

▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK 4



▸ACTIVISION ▸Skate
▸67,95 € ▸1 J

De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación 90

VIEWTIFUL JOE





▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸62,95 € ▸1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

Puntuación 91

V-RALLY 3



▸ATARI ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 91

WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

ZELDA: WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸69,95 € ▸1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. STAR WARS ROGUE LEADER
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR
5. 007 NIGHTFIRE

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. SONIC ADVENTURE DX
4. WARIO WORLD
5. VEXX

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2003
2. NBA LIVE 2004
3. NBA STREET VOL. 2
4. NBA 2K3
5. ISS3

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI
4. ENTER THE MATRIX
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE /COLOR

ADVANCE WARS 2 (NUEVO)



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

BANJO KAZOOIE (NUEVO)



▸THQ ▸Acción-Plataformas
▸49,95 € ▸1-4 J
En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.

Puntuación 90

BLACK BELT



▸XICAT INTERACTIVE ▸Lucha
▸42,95 € ▸1-2 J
Después de «Street Fighter», el mejor juego de lucha para tu GBA. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BRUCE LEE



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Beat'em Up
▸52,95 € ▸1 J
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 91

COMUNIDAD DEL ANILLO





▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸29,95 € ▸1 J
La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CRASH 2



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2



▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 3



▸ACCLAIM ▸BMX
▸49,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J



Los geniales monos protagonizan en un GBA un juego que ya se ha convertido en imprescindible. Altísimo de técnica y con una jugabilidad capaz de emocionar a cualquiera. Y si no, tomad nota de estos datos: 46 fases, 2 estelares protagonistas (y muy monos), minijuegos por un tubo...

Puntuación 94

DRAGON BALL Z II



▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

DRAGON BALL Z



▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

DRAGON BALL Z (GBC)

▸BANDAI ▸Juego de cartas
▸34,99 € ▸1-2 J
Juego de cartas que está haciendo las delicias de fans de este género, y de esta serie de animación.

Puntuación 93

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
2. POKéMON RUBÍ
3. POKéMON ZAFIRO
4. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
5. FINAL FIGHT ONE
6. DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II
7. LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
8. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
9. GOLDEN SUN
10. CRASH BANDICOOT 2

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

FINAL FANTASY TACTICS (NUEVO)



▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J



Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego como éste. Con una firma de lujo, y una proposición de RPG con mucha estrategia. Sus combates por turnos son mucho más tácticos que los de «Golden Sun», y necesitan darle al "coco", aunque también garantizan duración ilimitada.

Puntuación 94

GOLDEN SUN

▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J

En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal juego de Rol que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▸NINTENDO ▸Rol
▸49,95 € ▸1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura para sumergirte, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

GT ADVANCE 2



▸THQ ▸Carreras
▸52,95 € ▸1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

HAMTARO (GBC)

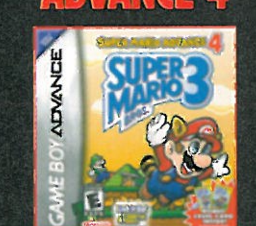


▸NINTENDO ▸Rol
▸29,95 € ▸1-2 J
Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.

Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES

SUPER MARIO ADVANCE 4



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷39,95 € ▷1-4 J
Versión GBA de «Mario 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario diseñado hasta ahora. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Casi nada.

Puntuación: 96

HAMTARO HAM-HAM HEART.



▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸44,95 € ▸1-4 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2 (GBC)

▸EA GAMES ▸Rol
▸42,95 € ▸1-2 J



Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, Harry y sus amigos Ron y Hermione salvan Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.

Puntuación 98

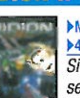
HARRY POTTER 2




▸EA GAMES ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

IRIDION II

▸MAJESCO ▸Shooter
▸48,95 € ▸1 J
Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.

Puntuación 90

ISS ADVANCE




▸KONAMI ▸Fútbol
▸44,95 € ▸1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

KING OF FIGHTERS EX 2



▸ACCLAIM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Es la recreativa en tu portátil. Con un excelente control, amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE




▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

LAS DOS TORRES



▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J
'El Señor de los Anillos', en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA

▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 97

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J




Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



▸CAPCOM ▸Rol
▸48,95 € ▸1-2 J

Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

Puntuación 87

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸Rol
▸49,95 € ▸1-4 J





¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

RAYMAN 3



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 2



▸SEGA ▸Plataformas
▸49,99 € ▸1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SPLINTER CELL

▸UBISOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J



Versión para GBA del juego de espías más famoso. Aquí la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una jugabilidad más que estudiada. El desarrollo de la acción ha variado, pero no el espíritu. Es «Splinter Cell» de purísima cepa. Totalmente recomendable.

Puntuación 95

SPYRO: SEASON OF FLAME



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

SPYRO: SEASON OF ICE





▸UNIVERSAL ▸Aventura-acción
▸29,95 € ▸1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

LOS MÁS VENDIDOS DE GBC EN CENTRO MAIL

01. YU-GI-OH: DUELO EN LAS TINIEBLAS
02. POKéMON AZUL
03. HARRY POTTER Y LA CÁMARA...
04. POKéMON PLATA
05. POKéMON ROJO
06. DRAGON BALL Z
07. ZELDA: ORACLE OF AGES
08. POKéMON ORO
09. ZELDA: ORACLE OF SEASONS
10. WARIOLAND 3

STREET FIGHTER ALPHA 3



▸CAPCOM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN



▸ATARI ▸Conducción
▸49,95 € ▸1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J

Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. Nada menos que 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

SUPER STREET FIGHTER II



▸CAPCOM ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

TEKKEN



▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



▸UBISOFT ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

V-RALLY 3

▸ATARI ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



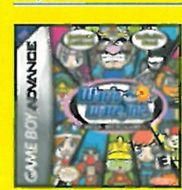
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J



El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación 95

YOSHI'S ISLAND

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no nos permite pestañear, y su acabado gráfico deja con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos lleva varios meses. Imprescindible.

Puntuación 95

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION

▸KONAMI ▸Juego de cartas
▸44,95 € ▸1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 89

YU-GI-OH! GBC

▸KONAMI ▸Juego de cartas
▸39,95 € ▸1-2 J

Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánales todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

Puntuación 88

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. SUPER MARIO WORLD
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. BANJO-KAZOOIE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID FUSION

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. BRUCE LEE
4. LAS DOS TORRES
5. MEGAMAN B. N. 3

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. ISS ADVANCE
4. DAVE MIRRA BMX 2
5. GT ADVANCE 2

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKéMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▸ Llegan a las tiendas muchas y buenas novedades. «Mario 4» y «Final Fantasy Tactics» son compra obligada.



- Localización de los sacerdotes de la tierra y el viento.
- Mapas con todos los secretos del templo de la Tierra y templo del Viento.
- Estrategias para vencer a todos los enemigos, incluso al Jefe de Mazmorra.

¡Presume! Vas a conocer a fondo todos los secretos de este juego

ZELDA: THE WIND WAKER

QUINTA ENTREGA

Medli es la sacerdotisa de la tierra, Makore el sacerdote del viento. Enséñales a tocar sus melodías y llévalos a sus respectivos templos, sólo así conseguirás darle a tu espada el poder necesario para eliminar a Ganondorf.

Sacerdotisa de la Tierra

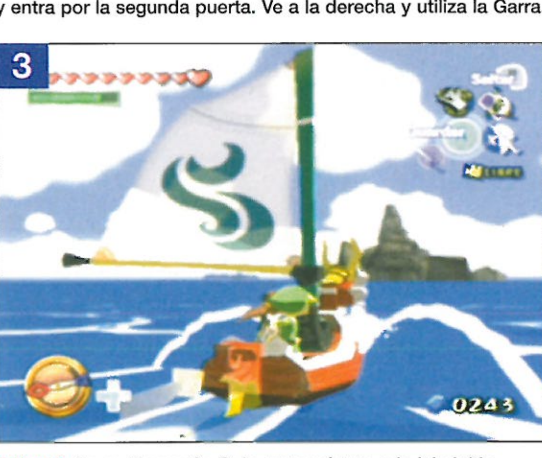
No te dejes las neuronas buscando a Medli por las habitaciones de la Isla del Dragón, está fuera, en el balcón. ¡Y tocando el arpa, mira tú qué bien!



Paso 1 Ve al interior de la isla del Dragón. Sube por la rampa y entra por la segunda puerta. Ve a la derecha y utiliza la Garra.



Paso 2 Encuentra a Medli junto al balconcillo y toca junto a ella la melodía del espíritu de la tierra... Notará algo raro.



Paso 3 Ya en Mascarón Rojo, transpórtate a la Isla Initia. Desde allí cambia el viento y navega hasta la Isla de la Tierra.



Paso 4 Toca la melodía del Espíritu de la Tierra junto a la roca, Medli la interpretará y se destruirá la puerta. ¡Pasa, pasa!

Templo de la Tierra

La ayuda de Medli y la melodía de la Voluntad serán vitales para conseguir el Escudo Espejo y resolver esta mazmorra. Sólo una cosa más: los fantasmas odian la luz.

Planta Baja

ESCUDO ESPEJO

Ítems del Templo de la Tierra

LLAVE PEQUEÑA

COLLAR DE LA FELICIDAD

BRÚJULA

MAPA DE LA MAZMORRA



1 Coge a Medli con el botón A y lánzate para llegar a la cornisa del otro lado. Al llegar al precipicio Medli alzará el vuelo, si pulsas A te dejará caer al suelo. No te preocupes, tienes cerca una escalera . Y si no, usa la Hoja Deku.



2 Mata a los gochos y sube por las escaleras de la izquierda. Coge a Medli y salta sobre el pilar de en frente. Súbete al interruptor y toca la melodía de la Voluntad para controlar a Medli. Vuela y súbela al otro interruptor.



3 Destruye a todos los chuchus que saldrán repartidos por la habitación y controla a Medli con la melodía de la voluntad. Interponte en el chorro de luz y dirige con A el rayo hacia el cofre. Dentro está el Mapa de la mazmorra.



4 Controla a Medli y métete de espaldas en la fuente de luz de la derecha para disipar el humo. Juega con Link, baja por las escaleras y dale un martillazo al interruptor que ha quedado visible para abrir la puerta.



5 Elimina las calaveras y sube por la escalera. Mueve la caja para dejar pasar la luz por el hueco de la pared. Maneja a Medli y dirige la luz hacia al cofre. Cambia a link y coge del cofre la llave pequeña. Sal por la puerta y ve a 6.



6 Para matar a los chuchus morados entra en la luz y espera a que salten a ella y queden petrificados. Cógelos en volandas y déjalos apoyados en los interruptores. Sube por la escalera que aparecerá y tira la caja hacia abajo.



7 Destruye la mano y empuja la caja hacia la pared. Controla a Medli y rompe con la luz la estatua de la otra caja y apunta a las marcas de la pared. Cambia a Link y empuja las cajas. Sube y abre el cofre para conseguir la brújula.



8 Mata a los enemigos y maneja a Medli para meterte en la luz y dirigir el rayo hacia las estatuas. Abre el cofre con Link y consigue un collar de la felicidad. Sube con ambos por las escaleras y sal por la puerta izquierda.

Templo de la Tierra (continuación)

Sótano 1

Sótano 2

Ítems del Templo de la Tierra

- GRAN LLAVE
- MAPA DEL TESORO
- LLAVE PEQUEÑA
- COLLAR DE LA FELICIDAD
- RUPIA PÚRPURA
- RUPIA ROJA

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



9 Acércate a los ataudes que hay incrustados en la pared para que caigan las planchas de piedra. Deshazte de los enemigos que salgan.y ten cuidado al acercarte, sus cánticos te podrían atrapar . En uno de los huecos encontrarás la Llave pequeña. Ve a 10.



10 Ataca a los esqueletos y, cuando se desmonten los huesos, ataca a la cabeza; solo así acabarás con ellos. Sube por la escalera y pilla el Escudo espejo del cofre. Prueba su eficacia en el chorro de luz y dirige la luz a la marca que hay encima de la puerta.



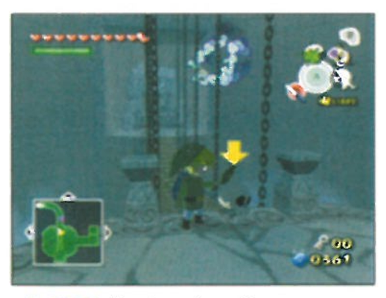
11 Mata a los enemigos y coloca a Medli en la luz, apuntando hacia abajo. Coge a Link y apunta con el Escudo espejo a la marca de la pared. Entra por el pasadizo secreto que has abierto y consigue rupias rompiendo las paredes marcadas. Sal por la puerta.



12 Coge a Medli y salta para volar a la zona de los chorros de luz. Controla a Medli con la melodía de la Voluntad y colócala en uno de los chorros para dirigir la luz a uno de los ojos. Juega con Link y llévalo hasta el otro chorro para hacer lo mismo que ella.



13-14 Sube a Medli al interruptor. Entra a 14 con Link y rompe las paredes marcadas con el chorro de luz y el escudo. Pilla un collar de la felicidad.



15 S1 Destruye las calaveras y cruza el puente con Medli hasta la roca. Toca la melodía del espiritu de la Tierra y la roca se destruirá. Por las plataformas conseguirás rupias.



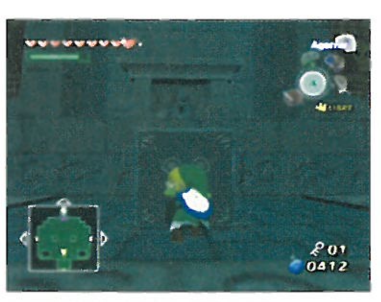
16 S1 Mata a los aparecidos y no te dejes atrapar por ellos o verás disminuir tus corazones. Con la luz y tu escudo, destruye las rocas que obstruyen las puertas. Entra en 17(s1).



17 S1 Corre a través del humo, llega hasta el final para abrir el cofre y consigue la llave pequeña. Destruye todas las manos y aparecerá un cofre con un Mapa del Tesoro. Ve a 18.



18 S1 Vuela por encima del gas y . mueve el espejo. Dispara flechas de fuego a las telas de la pared. Golpea el interruptor con el martillo.



19 S1 Empuja la caja hasta la pared para subir a la zona más alta. Abre la puerta utilizando la llave pequeña y no te entretengas, hombre.



20 S1 Mata a todos los enemigos y coloca a Medli en la luz para dirigirla al escudo de Link. Destroza las estatuas y sal por la puerta.

21 S1 Deshazte de los fantasmas y murciélagos y abre el cofre. Toca junto a la roca la melodía del espíritu de la Tierra para hacerla añicos.



22-23 S1-S2 Baja por las escaleras y salta a otra que hay más abajo. Si te caes, sube por la enredadera.



24 S2 Acciona el interruptor de la azotea. Rompe las paredes y rocas. Coloca todos los espejos y dirige la luz a los ojos de la cara.



25 S2 Dirige la luz a las lápidas de la pared y mata a los esqueletos. Abre el cofre y pilla un Mapa del Tesoro. ¡No te olvides de cogerlo!



26 S2 Destruye al guerrero y a todas las calaveras para hacer aparecer un cofre. En su interior encontrarás la Gran Llave. Ve a 27.



27 S2 Trepa por la enredadera hasta las escaleras. Coge a Medli, salta para volar hasta la puerta del jefe de la mazmorra y... ¡a por el fantasmón!

JEFE DE LA MAZMORRA



El fantasma se compone de muchos fantasmas de menor tamaño y son a estos a los que tienes que eliminar. Ponte en los chorros de luz, deslumbra al fantasma y, cuando se haga una bola, cógelo y lánzalo contra las columnas que hay armadas con pinchos. Cuando se deshaga y salgan los fantasmitas, atácalos. Sigue con esta estrategia hasta que no quede ninguno. Entra en el triángulo central para que la espada reciba parte de su poder.

Sacerdote del Viento

Encuentra a Makore y hazle saber que pronto su destino cambiará al convertirse en el nuevo sacerdote. Atraviesa la cascada de la Isla del Bosque y lo verás ensayando con su violín.



1 Párate en el precipicio, antes de la cascada y verás que salen notas musicales... ¡A ver, esa batidora!



2 Salta al interior de la cascada y toca con la batuta la Melodía del espíritu del Viento, delante de Makore.



3 Desplázate con el tornado hasta Isla Taura y, desde allí, cambia el viento para navegar a la Isla del Viento.



4 Interpreta la melodía del espíritu del Viento para animar a Makore a tocar y tendrás acceso a la entrada.

Templo del Viento

El nuevo sacerdote, Makore, comprobará que el templo que le ha sido designado está habitado por un puñado de molestas criaturas. Ayúdale a "limpiar" el templo y serás recompensado con lo que estabas deseando conseguir, ¡que tu espada recupere definitivamente todo su poder!



1 Coge a Makore y pasa por la puerta. En algún momento Makore será atrapado y llevado a una celda. Visualiza el mapa y sabrás su posición. Para sacarle deberás utilizar el gancho.



2 Baja y mata al esqueleto. Controla a Makore y hecha unas semillas en la arena. Sube al interruptor que hay arriba. Ponte las botas de plomo y sube al interruptor para volar con la hoja Deku.



3 Destruye a los Armos y mueve la polea con una ráfaga de viento provocada por la hoja Deku. Controla a Makore y echa unas semillas en las zonas de arena. Así se abrirá la puerta.



4 Toca la melodía de la voluntad y controla a Makore. Echa unas semillas en todas las zonas de arena para abrir las puertas, después Makore desaparecerá... ¡¿dónde vaaas?!



5 Introduce una bomba a los Armos cuando abran la boca. Verás a Makore encerrado con una enorme y pesada roca, pero por el momento es imposible rescatarle. Todo a su tiempo.



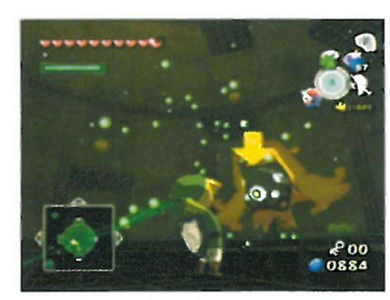
6 Tírate abajo, destruye las manos y mueve la polea con la hoja Deku. Sube al interruptor y húndelo con las botas de plomo. Quítatelas y el salto será mayor. Avanza para mover otra polea.



7 Vuela con la hoja Deku al remolino y sube hasta la cornisa de la izquierda para subirte al interruptor. Con el aire de los remolinos debes llegar hasta la puerta. Si caes, sube por la enredadera.



8 Rompe las tablas que obstruyen la marmita utilizando una bomba de tu inventario y equípate las botas de plomo para hundir el botón que hay en el suelo. Te sentirás algo pesado con ellas.



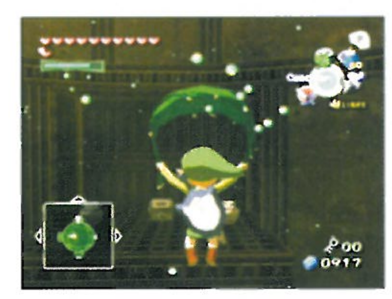
9 **S1** Mata a los voladores y entra por la única puerta accesible que veas. Puedes matarlos de varias maneras, disparándoles flechas o rompiendo sus hélices con ráfagas de la hoja Deku.



10 **S1** Rompe, uno a uno, los cinco cuadrados del suelo con las botas de plomo. Para volver a subir, mueve el muelle y la caja debajo de uno de los cuadrados que has roto.



11 **S1** Mata a todos los enemigos que salgan y principalmente al Invocantis naranja. Para abrir la puerta, usa el gancho en el círculo de la pared y atiza al interruptor con el martillo.



12 **S1** Sube con el gancho por las plataformas. Vuela a la otra plataforma de enfrente. Sube al muelle y ponte las botas para hundirlo. Llega hasta Makore para rescatarlo.



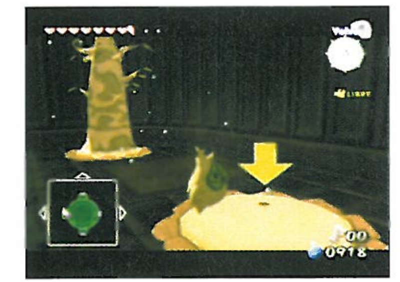
13 **PB** Destruye al invocantis y a todas las calaveras. Para subir por las mesetas y llegar hasta la puerta utiliza el gancho, clavándolo en los árboles que Makore plantó. ¿Recuerdas?



14 **PB** Atrapa las calaveras con el gancho para destruirlas y controla a Makore para que haga sus funciones de jardinero. Sube por los nuevos árboles hasta la puerta. Entra.



15 **1P** Sube cada uno de los jugadores a los interruptores. Vuela hacia la izquierda para coger un collar de la felicidad que hay dentro de un cofre y tírate al sótano.



16 **S1** Juega con Makore y echa unas semillas a la tierra, el ventilador central comenzará a funcionar. Haz buen uso del viento que produce y sube a 17(1p). Con Link, claro.

Planta Baja

1ª Planta

Sótano 1

GANCHO

Ítems del Templo del Viento

- MAPA DEL TESORO
- MAPA DE LA MAZMORRA
- COLLAR DE LA FELICIDAD
- LLAVE PEQUEÑA
- BRÚJULA
- GRAN LLAVE



17 1P Elimina a todos los Armos y consigue la llave pequeña que encontrarás en el cofre. Además, se abrirá de nuevo la puerta. Ve a 18(PB).



18 PB Interpreta, delante de Makore y junto a la roca, la Melodía del Espíritu del Viento. La roca se despedazará y podrás seguir avanzando.



19 PB Mata a los tres guerreros para que aparezca un cofre. Ábrelo y consigue la Gran Llave. Déjate caer al sótano para entrar en 20.



20 S1 Mata a todos los enemigos y tira todas las cabezas de piedra con el Gancho para que salgan más enemigos. Muertos todos, coge un Mapa del Tesoro que hay en el cofre.

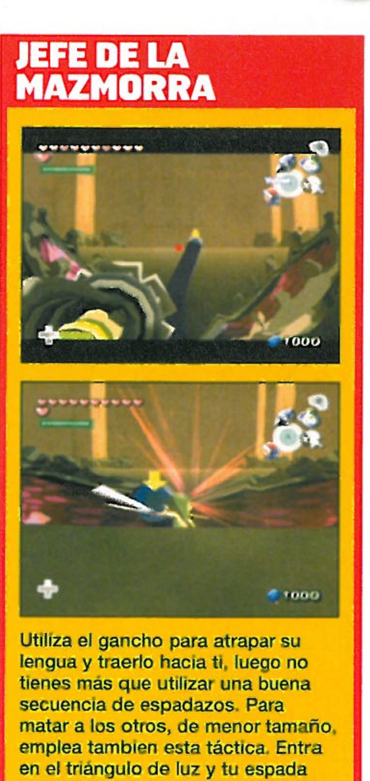


21 S1 Encárgate de los enemigos y luego maneja a Makore. Vuela hasta la otra meseta y planta una semilla en la arena para que Link pueda cruzar con el Gancho. Sal por la puerta.



22 S1 Pon una caja para que se bloqueen las dos cuchillas. Con otra caja monta un pasillo y lleva otra caja para bloquear la cuchilla. Lleva a Makore para que interprete la melodía.

JEFE DE LA MAZMORRA



Utiliza el gancho para atrapar su lengua y traerlo hacia ti, luego no tienes más que utilizar una buena secuencia de espadazos. Para matar a los otros, de menor tamaño, emplea también esta táctica. Entra en el triángulo de luz y tu espada recobrará de nuevo todo su poder.



- Solución total: los tres últimos mundos, al descubierto.
- Le damos su merecido a King K. Rool en un combate sin precedentes.
- Los barriles de bonus, con pelos y señales.

Donkey y Diddy van a eliminar a King K.Rool, ¡por la gran banana!

DONKEY KONG COUNTRY

SEGUNDA ENTREGA y FINAL

Ni los glaciares más congelados, ni la zona industrial más peligrosa, ni las cavernas más oscuras, evitarán que nuestros dos monos se planten ante las narices de King K. Rool para darle lo que merece. ¡Un buen bananazo!

MUNDO 4. GLACIAR GORILA

1. Barriles explosivos


1


2

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	No hay

Nada más empezar en este frío mundo, **sube al iglú y con la "ayuda" del buitre alcanza el bonus oculto** donde indica el plátano. Después, a la izquierda del punto intermedio, sigue la fila de plátanos hacia abajo por donde camina uno de esos **Krushas verdes** [1]; **hay una letra O dentro.** El último bonus de esta fase se alcanza **desde el barril donde divisas la letra N,** disparando hacia abajo [2]. Al llegar, además del barril de bonus verás curiosamente **una letra N alternativa.** Otro cosa que debes saber es que la **letra G se pilla en la zona de barriles tras el icono de Rambi** protegido por dos Zingers. Dispara hacia abajo desde el tercer barril para pasarte el resto del nivel de rositas y de paso alcanzar la esquiva letra.

2. Paseo deslizante





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	No hay

Al comienzo puedes ver una liana, que alcanzas con la "ayuda" de uno de los Kritters azules [4]. Arriba hay un barril que debes estrellar contra la pared. **Para el segundo bonus,** en la primera cuerda morada salta a la derecha y coge un barril. Cuando lo tengas, ve abajo del todo y estréllalo contra la pared izquierda. Por último, en una **zona con cuatro lianas ascendentes, ve a la cuarta** y salta a la izquierda para alcanzar el bonus evitando a los Zingers [5]. Además, **la letra O está** más arriba del barril que te dispara automáticamente; después del punto intermedio, súbete en la liana para llegar. **Y la N está más allá del tercer bonus,** subiendo por la liana de la derecha.

FOTOS DEL ÁLBUM



FOTO PÁGINA 2: Según sales del tercer bonus de este nivel (el que está entre las lianas evitando a los Zingers) súbete en la liana de la izquierda y verás que la cámara está arriba del todo. En realidad es el camino que debes seguir para pasarte la fase [A].

3. Croctopus te sigue





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
No hay	Enguarde

Tras los dos dos barriles que te lanzan automáticamente hacia abajo, antes del punto intermedio, hay una **pared falsa a la derecha que da a un barril DK y a la letra O** [6]. Luego, pasado el punto intermedio, fíjate que algo más adelante -da un pequeño rodeo por donde uno de los Croctopus- hay un **icono de Winky en la esquina inferior derecha,** rodeado debananas. Por último, poco después de pillar la **letra N,** mientras huyes de uno de los pesados pulpos, arriba del todo hay un camino a la izquierda que te lleva a una **vida extra y a Enguarde** [7]. A lomos del pez, el resto del nivel es pan comido.

FOTOS DEL ÁLBUM



FOTO PÁGINA 2: Pasado el punto intermedio hay una zona con un par de barriles que te disparan arriba. Allí, bordea el barril y baja hasta ver un camino a la izquierda, donde está la cámara [B].

4. Callejón de hielo





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	Expresso

En la zona tras la segunda liana, **utiliza los dos Neckys como plataformas** para alcanzar el bonus [8], y **encontrarte con Expresso.** Luego desde el barril metálico, y montado en el avestruz, vuela hasta la **plataforma con la N** y el barril de bonus [39]. Expresso también sale a la izquierda del inicio, donde la K.

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 11: Tras eliminar al gorila que lanza barriles, y superar un par de lianas con plataforma de neumático incluida, deslízate por donde hay un plátano, desde la pequeña plataforma donde hay un Klap Trap, para pillar la cámara correspondiente.

5. Puente de cuerda



Mira a la izquierda de la plataforma donde los primeros Army de la fase (entre dos neumáticos), y verás el **primer barril de bonus de esta fase. Dentro te espera Winky.** Más adelante, tras la flecha que indica la salida, encuentras el barril de bonus en la zona de plataformas con neumáticos. Resulta muy fácil de alcanzar: basta un salto largo [10].

FOTOS DEL ÁLBUM



FOTO PÁGINA 15: En la zona de esta fase donde encuentras dos armadillos, al poco de empezar, salta sobre el neumático y mira arriba y a tu izquierda: ¡ahí está la cámara! Basta que hagas un salto largo sobre el neumático en cuestión para hacerte con ella (vamos, nada nuevo que no sepas ya a estas alturas) [C].

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	Winky

6. Dilema de antorchas





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	Squawks (el loro que sólo aparece en esta fase)

Pasado el punto intermedio, pilla el barril que hay delante y estréllalo contra la pared, **antes del Krusha y las ruedas metálicas** [11]. Justo antes de la salida ve con un barril [12] y salta evitando la rueda para estrellar el barril abajo, en la pared frente a la salida. Hay letra G dentro.

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 8: Junto a la salida no sólo te darás de bruces con un bonito bonus, sino también con una cámara, que estará algo más arriba. Facilita de ver y coger.

Enemigo final

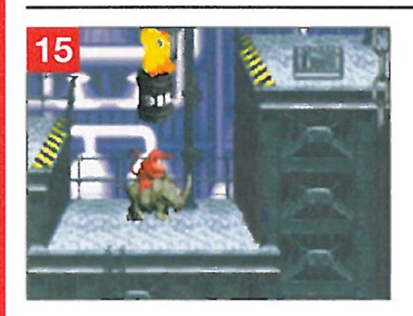




El amigo Gnawty regresa con ganas de venganza desde la paliza que recibió en el primer mundo, pero no parece que se haya preparado muy a conciencia. Y es que el bicho sigue la misma rutina que antes, es decir, **va dando saltitos por la pantalla de un lado a otro esperando a que lo golpeemos en la cabeza.** A cada golpe acumulado más rápido y más largos serán los saltos que pegue el bicho. Para acabar fácilmente con él, tú **sigue la misma estrategia** que la primera vez, es decir, quédate en un borde y salta encima cuando se acerque. Sigue estos consejos y la pelea será pan comido [13]. Además, si te quedas en el borde no tendrás que preocuparte por los "regalitos" que caen del techo de vez en cuando [14]. **Cinco golpes bastan para terminar la pelea.**

MUNDO 5. INDUSTRIAS KREMKROC INC.

1. Pasadizo aceitoso

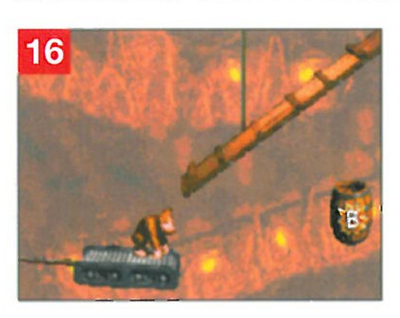


Súbete a la liana del comienzo y salta sobre la **chapa metálica** del suelo: descubres **un TNT.** Explótalo contra el barril de combustible que hay a la derecha. Más adelante, salta sobre otra chapa metálica en el suelo y saldrá otro TNT. Hala, a explotar. El **tercer bonus del nivel** se halla oculto dentro del segundo bonus. Para entrar, **consigue un fila de tres plátanos y aparecerá un barril.** Cógelo y salta con él muy pegado a la pared derecha para romperla y acceder a este curioso tercer bonus. Para terminar con el nivel, rompe la pared al fondo de donde hay un Manky Kong, junto a un barril [15]; hay **letra N** dentro. También hay un par de cosas extras que conviene saber. Una, que **Rambi está oculto tras el punto intermedio:** arrójate por el hueco por donde se estrellan los barriles de Manky Kong. La otra, que hay una **G escondida** bajo una chapa metálica antes de la salida.

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Cuatro	Rambi

2. Viaje con truco





Cuando se detenga el cacharro que te transporta, antes del barril de salvar, verás el **barril de bonus bajo la rampa** [16]. Llega hasta él rodando hacia el borde y saltando. **El segundo bonus se encuentra tras el barril de salvar.** Cuando veas a la derecha una **plataforma con dos castores** salta sobre ella y lo verás enseguida. Sólo nos queda el último barril del nivel, que por cierto está bajo la salida. Acaba con el Manky Kong de esa parte y sigue la fila de plátanos que te transportarán directamente a un **icono de Winky y al barril de bonus** [17].

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	No hay

3. Charca venenosa


18

Una vez más no hay mucho que contar en la fase acuática que nos toca ahora. Lo más destacable es **encontrar a Enguarde** [18] que está **a la derecha de donde pillas la cámara,** tras el punto intermedio. En lugar de seguir la fila de plátanos hacia arriba, continúa a la derecha.

FOTOS DEL ÁLBUM

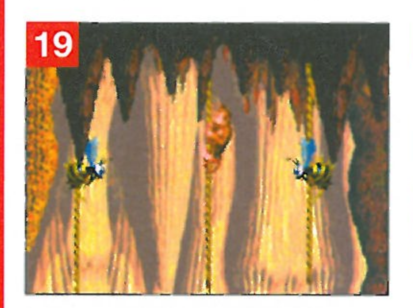

D

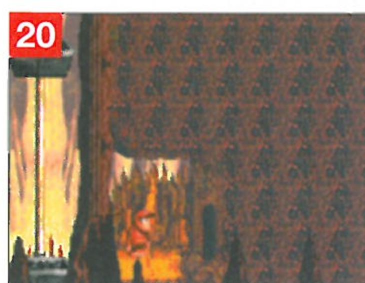
FOTO PÁGINA 3: Búscala arriba de la segunda rueda metálica que ves después del punto intermedio. Aprovecha cuando la peligrosa rueda esté abajo, o en todo caso intenta ir pegado a la pared para no ser golpeado y pillar la cámara [D].

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
No hay	Enguarde

4. Ascensores alocados


19


20

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	No hay

Primer bonus. Salta a la liana del comienzo y sube. El siguiente, en la zona de las tres lianas con otros tantos Zingers [19]; **un icono de Enguarde y la letra O** te esperan dentro. En los elevadores que bajan frente a la salida está la entrada al 3er bonus [20]. **La K:** sobre unas lianas del inicio. **La N:** por la segunda zona de elevadores, en una plataforma.

5. Sótano oscuro


21


22

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

Un par de jugosos bonus te esperan en esta fase. El primero búscalo en la **zona donde hay cuatro plataformas** de las que se derrumban en cuanto te pones sobre ellas. Exactamente ponte bajo la **cuarta plataforma** [21], se ve fácil y además **hay letra N** dentro. El otro bonus se pilla precisamente al salir del primero, ya que **caes sobre una chapa y enseguida descubres un barril metálico** [22], que debes llevar hasta la pared frente al final de fase y estrellarlo para descubrir la entrada. **La letra O** está bajo otra chapa metálica antes del punto intermedio. Pilla altura con los neumáticos para hacerte con ella, y di adiós.

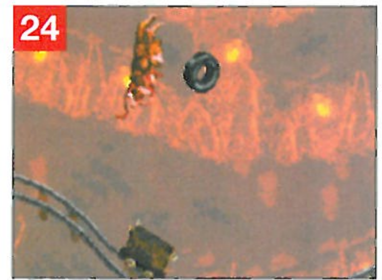
FOTOS DEL ÁLBUM


E

FOTO PÁGINA 4: Elimina al mono lanzabarriles con el barril metálico que consigues al salir del bonus (oculto en un trozo de suelo). El mono se encuentra junto a la flecha que indica la salida [E].

6. Locura en la mina


23


24

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	No hay

El primer bonus lo consigues tras **pillar la letra K, saltando a la liana** [23] **y de ahí a la vagoneta.** Cuando estés en mitad de la vía, salta de nuevo para entrar en el barril, que por cierto no se ve en pantalla. Más adelante, salta sobre el neumático [24] para entrar en un nuevo barril. Finalmente, el **último bonus está bajo la flecha de salida en las vías;** una vez fuera de la vagoneta, salta a los neumáticos para alcanzarlo.

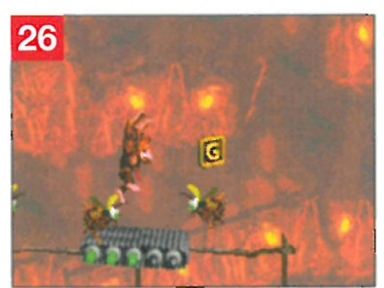
Enemigo final

Este jefazo va de duro, pero en realidad es un pedazo de pan (vamos, no de bueno, si no que es muy facilillo). Lo que hace es **arrojarse sobre ti desde la parte superior de la pantalla** y, una vez que lo golpees con el TNT, te **lanza bichos.** Primeros dos Kritters, luego Slippa, más tarde dos Klap Trap, un par de Klumps y al final otro par de Armys. **Cuando le hayas golpeado 5 veces, las Cavernas Chimpancé se abrirán ante tus ojos.**

MUNDO 6. CAVERNAS CHIMPANCÉ

1. Problema de tanques


25


26

Podrás tener tus más y tus menos para pasarte este nivel, pero no te podrás quejar de bonus: el único disponible es facilísimo de pillar. Nada más montar en el inquietante cacharro y **pillar el primer tanque de combustible,** podrás ver en la parte inferior de la pantalla un trocito del ansiado bonus [25]. Por otro lado, **la letra G** puede traerte algún problemilla. Para que eso no suceda, y todo salga bien, olvídate del barril que te dispara a la salida y continúa en el inquietante cacharro. Eso sí, hay que **evitar a tres Zingers [26]**, o de lo contrario no hay letra.

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Uno	No hay

2. Picadora maníaca


27


28

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	Rambi

Estrella un barril en la pared derecha, poco después del punto intermedio, por donde merodea un enemigo [27]. Luego, tras pasar el cartel con la flecha que indica la proximidad de la salida, y evitar a la peligrosa rueda mecánica que gira muy rápido, tienes el bonus delante de tus narices y la **letra G** justo dentro. Por cierto, arriba de esta entrada de bonus hay un **icono de Winky.** También debes saber que una vez fuera de este segundo bonus hay un **barril de TNT [28]**, que tienes que explotar abajo, contra la pared derecha, antes de los neumáticos y las ruedas mecánicas.

FOTOS DEL ÁLBUM


F

FOTO PÁGINA 9: Elimina con Rambi al primer Krusha que ves tras el barril de salvar, y otra imagen más al álbum [F].

3. Niebla en la mina


29

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 7: Está después del barril de salvar, tras una zona bien reconocible donde puedes tumbar hasta 8 castores seguidos (a los siete cae una vida extra). Súbete en el barril que dispara Slippas al borde la plataforma y mira a la izquierda para mover el scroll y localizar la cámara.

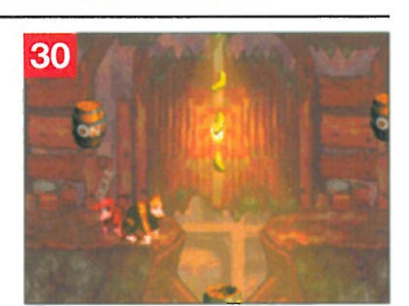
Poco antes de la zona donde puedes **saltar fácilmente sobre 8 castores seguidos,** hay una cuerda que te ayuda a cruzar. Pues bien, no te sueltes de ella y ponte por abajo [29] o también te puedes tirar por el borde de la plataforma una vez que hayas cruzado el vacío con la cuerda. En fin, verás una puerta al primer bonus del nivel. **¡Las 4 letras K-O-N-G están en este bonus!** Más allá de donde saltas a un barril de TNT, coge el susodicho y estréllalo donde hay dos paredes muy juntas.

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	Expresso

4. Luces turuletas

Sigue la **clarísima fila de plátanos vertical** que aparece al poco de comenzar el nivel. De hecho se ve parte del barril de bonus abajo, tras la fila de plátanos, así que bien facilita de ver [30]. Y encima **hay una letra K dentro.** Para el **segundo bonus,** agarra el barril por donde el **Necky que lanza cocos** encima de un barril ON/OFF, y coge el barril normal (como ves, la gracia aquí está en ver un barril cada dos pasos, vamos que te los encuentras hasta en la sopa) que hay debajo para estrellarlo contra la primera pared que veas de frente; dentro están la **letra N y un icono de Expresso.**


30

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 16: Al comenzar, nada más sencillo que girar a la izquierda y pillar la cámara, que está oculta tras la pared.

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

5. Plataformas peligrosas


31


32

Nada más empezar, **el bonus está debajo tuyo.** Para alcanzarlo, ve hasta la plataforma que te debe transportar hacia la derecha pero, en lugar de quedarte ahí, camina hacia la izquierda y terminarás cayendo en una plataforma oculta que lleva hasta el bonus [31]. El otro bonus lo encuentras una vez que te hagas con la letra G. **Salta sobre el Gnawty de la plataforma que desciende** (poco antes de la salida) y déjate caer con ella. Cuando veas un plátano, salta hacia la derecha para caer en una plataforma y te encontrarás con el bonus justo al ladito [32].

FOTOS DEL ÁLBUM


G

FOTO PÁGINA 3: Se encuentra al lado de la letra O, y al mismo tiempo también al lado del punto intermedio [G].

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

Enemigo final del mundo 6: Vengaza de Necky


33


34

Ya no hay un sólo Necky ¡ahora son dos! Parece que desde la última paliza, el colega Necky ha tenido que pedir ayuda, o incluso le ha dado por clonarse a sí mismo (que está de moda). Por si fuera poco, los muy pillos **atacan a la vez. El Necky de la derecha dispara un poquito antes,** así que dale caña para que caiga el primero [33]; con **5 toques** bastan. Su "clon" irá apareciendo por ambos lados, **escupiendo ráfagas de 4 cocos cada vez** [34]. Tras el último coco es tu momento de gloria, o sea de atacar. Cuando le hayas golpeado 5 veces, la pelea terminará.

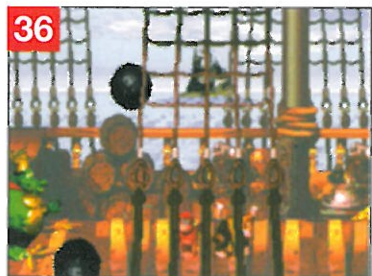
FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 10: Una vez que hayas encontrado las letras de K-O-N-G en todas las fases de todos los mundos, se añadirá esta imagen al álbum. Comprueba las estadísticas para ir viendo tu progreso recogiendo las letras.

FOTO PÁGINA 14: Pues parecido a la imagen anterior, tanto que sólo hay que sustituir lo de "letras KONG" por "bonus". Pues eso, que en este caso lo que hay que encontrar son todos los bonus, sin dejar ni uno atrás.

Gang-Plank Galleon: King Kong Rool


35


36


37

Hombre, ya llegamos a la peleílla final contra el malvado y feo King K Rool. El tipo primero **te lanzará su corona.** Aprovecha y salta sobre su enorme cabeza cuando la haya lanzado, y verás que tras el golpe echará una carrera hasta el otro extremo [35].

Dale otra vez y serán 2 carreras; después del siguiente toque, correrá 3 veces de extremo a extremo (cada vez más rápido, así que ándate al loro). **Tras el cuarto golpe caerá una sonora ráfaga de bolas de cañón** [36], y a medida que sigas golpeándolo tendrás que evitar dos y tres ráfagas seguidas de bolas de cañón. Evítalas rodando por debajo o saltando sobre ellas cuando toquen el suelo. Tras este feroz ataque, King K. Rool caerá y de hecho te parecerá que el juego termina pero... ¡no, la pelea continúa! Esta vez **lanzará la corona e irá dando saltos** como un canguro de un extremo a otro. Evítale rodando rápido por debajo de él [37] y dale tres toques. Serán suficiente para despedirnos de él.

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

FOTOS DEL ÁLBUM


G

FOTO PÁGINA 13: Derrotar a King K. Rool tiene una recompensa extra en forma de cámara de fotos. Como puedes ver es una "entrañable" foto de familia [G].

DOS FOTOS DE LA PÁGINA 5: Venciendo a todos los jefes con Donkey, y por tanto colocando su cara en el mapa principal en todos los mundos, se obtiene la foto de Donkey. Para la otra imagen haz lo mismo pero con Diddy.



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BLACK AND BRUISED

Todos los boxeadores: En la opción Trucos, pulsa Start, A, Y, X(2), Z(2), X, Y, A y Start.
Invencibilidad: Start, A(2), Y(2), Z(2), X(2) y Start.
Modo turbo: Start, Z(10) y Start.
Modo conversacional: Start, Z, A, Y, X, Z(3)y Start.
Power-ups constantes: Start, A,Y, A, Y, A, Y, X(3) y Start.
Torneo Intercontinental: Start,A(3), Y(3), X(3) y Start .
Trajes alternativos: Start, A,Z, Y, X y Start.
Arena Scrap Yard: Start, Y, Z, Y, Z, A(2) y Start.



BLOODRAYNE

Como dios
Introduce como código TRIASSASSINDONTDIE en el menú cheats.

Recuperar energía
Introduce como código LAMEYANKEEDONTFEED.
Sangriento
El código es ANGRYXXXINSANEHOOKER. ¡Con todas las letras!
Factor tiempo
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE.
Seleccionar nivel
Introduce ONTHELEVEL como código, resalta "Nuevo" en el menú principal, y luego mantén X y A para ver la pantalla de selección de nivel.
Nivel secreto
Para desbloquear el nivel secreto de Louisiana, pon BRIMSTONEINTHEBAYOU como código.
Enemigos congelados
Para desbloquear esta opción, en el menú de trucos, introduce DONTFARTONOSCAR como código. Un mensaje te confirmará si lo has escrito bien.
Mostrar armas
SHOWMEMYWEAPONS.
Más "sangre"
Este código tan gore es INSANEGIBSMODEGOOD.
"Juggy"
Sorpréndete escribiendo JUGGYDANCESQUAD.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Invulnerabilidad Gana todos los campeonatos de Grand Prix con oro.
Runaway Completa el modo Crash consiguiendo un oro en cada prueba.
Carrera libre Completa el campeonato Custom.
Campeonato Custom Consigue todos los oros en todas las carreras y la primera posición en todos los campeonatos.
Eclipse 1997 y Focus SVT 2001 Completa dos veces el campeonato Custom con la mayor puntuación posible.



DEAD TO RIGHTS

Todos lo niveles, mini juegos y FMV
En la pantalla de juego nuevo mantén pulsados los botones L + R y presiona Abajo, Izquierda, Abajo, Y, Abajo.

ENTER THE MATRIX

Modo trucos
Para acceder al cheat mode del juego, tienes que introducir CHEAT.EXE en el motor hacker del juego. Al hacer esto, desbloquearás el menú trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos para conseguir su correspondiente efecto.
Máximo poder de fuego
0034AFFF
Munición ilimitada
1DDF2556
Foco ilimitado
69E5D9E4
Recuperación de foco más rápida
FFF0020A
Salud ilimitada
7F4DF451
Nivel extra
13D2C77F
Enemigos sordos
4516DF45
Enemigos ciegos
FFFFFFF1
Modo turbo
FF00001A
Pelea multijugador
D5C55D1E .
Gravedad baja
BB013FFF
Logos rápidos
7867F443
Conducción del Taxi
312MF451

HULK

Invulnerable
Introduce GMMSKIN en el menú trucos.
Regenerador
El código es FLSHWND.
Toda la rabia
ANGMNGT.
Continuaciones
GRNCHTR.
Desbloquear todos los niveles
TRUBLVR.
Jugar como Hulk gris
Encuentra un terminal durante el juego e introduce JANITOR.

IKARUGA

Créditos adicionales
Acumula tres o cuatro horas de juego para conseguir unos cuantos créditos adicionales.
Galería 1
Completa el modo "trial" sin utilizar "continues", o acumula cinco horas de juego.
Galería 2
Completa el juego en cualquier dificultad, o acumula 10 horas.
Opción test de sonido
Completa el juego en dificultad fácil sin usar ni un solo "continue", o acumula ahora 15 horas de juego.
Opción modo de juego
Completa todo el juego en dificultad normal sin utilizar "continues", o acumula en esta ocasión 20 horas de juego.

OUTLAW GOLF

Código maestro
Comienza un nuevo juego como Golf_Gone_Wild.
Vestuario extra
Mantén presionado R y presiona Z, Y(4), Z, Y en el menú de personajes.
Bola larga
Mantén presionado L y pulsa Arriba(3), Abajo durante el juego.
Bola pequeña
Mantén L mientras pulsas Abajo(3), Arriba durante el juego.
Anular el viento:
Mantén pulsado L y entonces presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X(2) durante el juego.

P.N. 03

Traje Blackbird: completa el juego en dificultad fácil o normal.
Traje Suit: tras desbloquear el traje Blackbird, completa el juego por segunda vez a partir de la misma partida salvada. Esta vez bajo dificultad normal o difícil.
Traje Thunderbird: completa el juego con todos los trajes en el inventario bajo cualquier dificultad.
Difícil: para poder acceder a la dificultad máxima, completa el juego en dificultad normal.
Modo extra: completa el juego bajo cualquier dificultad para obtener un modo extra.



RED FACTION 2

Código maestro
En el menú de trucos: Y, X, B, X, Y, A, B, A.
Opción maestra
B, B, A, A, Y, X, Y, X.
Seleccionar nivel
X, Y, A, B, Y, X, A, A.
Super vitalidad
A, A, Y, B, Y, B, X
Munición ilimitada
Y, B, A, X, Y, X, A, B.
Granadas ilimitadas
X, A, X, Y, A, X, A, X.
Modo gordo
X, X, X, X, B, A, X, X.
Director´s cut
Y, A, X, B, X, A, Y, B.
Lluvia de fuego
Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y.
Mensaje gracioso
Y, A, Y, A.

VIEWTIFUL JOE

Jugar como la novia:
Completa el juego en el modo adulto.
Jugar como el Capitán Azul:
Completa el juego en el modo Ultra V.
Jugar como Alastor:
Completa el juego en el modo V.
Modo Ultra V:
Completa el modo V.
Modo super:
Completa el juego con clasificación "Rainbow V". Empieza una partida nueva, resalta el mismo personaje con el que acabaste y pulsa Z.



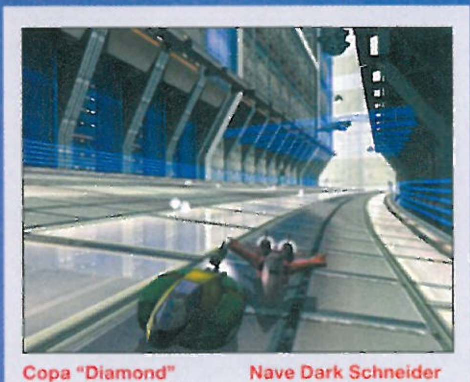
WARIO WORLD

MInijuegos para GBA
Consigue 8 tesoros en las siguientes localizaciones que ponemos justo aquí:
Greenhorn Ruins.
Shivering Mountains.
Horror Manor.
Beanstalk Way.
Mirror Mansion.
Pecan Sands.
Wonky Circus.
Greenhorn Forest

X-MEN 2

Todos los fans de este flipante beat´em up están de suerte. Tenemos los mejores trucos que tienes que meter en la pantalla del menú principal. El código para elegir nivel lo verás en la pantalla principal. Y para hacerte un X-men invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.
Desbloquea todos los disfraces y extras de vestuario X-Men
B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z
Desbloquea todos los archivos y películas de Cerebro
B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z
Desbloquea el menú para elegir nivel
B, X, B, Y, B, X, L, R, Z
Desbloquea el menú de Cheats
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R Z

F-ZERO GX



Copa "Diamond"
Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad normal o experto.
Clase Maestra
Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad experto.
Nave Dark Schneider
Completa el juego en modo historia.
Partes de la máquina F-Zero AX Completa el juego en modo historia bajo dificultad difícil.
Circuitos F-Zero Ax
Gana las cuatro copas en el modo Grand Prix bajo dificultad maestra.





Pídelo por SMS al 7667
o en el 806.588.671 (906.886.671), tu eliges!



Móviles compatibles: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ERICSSON - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje): Envía TONO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO96 967138

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671 (ó 906.886.671), marca la referencia y tu nº de teléfono.

Los + VENDIDOS

Nº Ref.	Título
	» NACIONAL
966838	La Madre De José - POP
967140	Papi Chulo - POP
967338	Juramento - POP
967093	Son De Amores - POP
966246	Jesucristo García - ROCK
965544	Danza Del Fuego - ROCK
967307	Tirador (Vuelta Ciclista a España)
966507	Lose Yourself - POP
966800	Ojú - POP
967127	20 De Enero - POP
966302	Molinos De Viento - ROCK
967142	Que Vuelva Ya Georgie Dann - POP
	» INTERNACIONAL
966711	Somewhere I Belong - ROCK
965530	Super Mario Bros. - VIDEOJUEGOS
Referencia 967095	The Legend Of Zelda — Categoría: VIDEOJUEGO
967137	St. Anger - ROCK
967321	Mortal Kombat - VIDEOJUEGOS
Referencia 966407	Crash Bandicoot — Categoría: VIDEOJUEGO
967309	Tour De France - POP
967286	Did My Time - ROCK
967317	Wildest Dreams - ROCK
	» HIMNOS
966273	Centenario Real Madrid
967288	El Novio De La Muerte (estribillo)
966666	El Novio De La Muerte (estrofa)
965007	Himno Nacional De España
966700	La Internacional Comunista

Lista TOP40

Nº Ref.	Título	Categoría
967173	Going Under	POP INTER.
967211	Rosa Y Espinas	POP NACIO.
967252	El Viaje	POP NACIO.
Referencia 967238	No Es Lo Mismo — Categoría: POP NACIONAL	
967276	Down	RAP NACIO.
967253	Ying Yang	POP NACIO.
967160	Crazy In Love	POP INTER.
967209	Uno Más Uno Son Siete	TV
967287	Caprichosa	POP NACIO.
967168	Grita!	OT2

DANCE/TECHNO

Nº Ref.	Título
966270	Radical
966174	Groove 2.0
967316	Insomnia
Referencia 966512	Zanarkand — Categoría: DANCE/TECHNO
966306	Lethal Industry
966570	Liberline
966541	Scorpia
967315	Sunlight
967319	Shake It
Referencia 966214	Flying Free — Categoría: DANCE/TECHNO
967144	Happy Melody
965865	Infected
965950	Played A Live (Anuncio Frigo)

CINE/TELEVISION

Nº Ref.	Título
967120	2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
965002	Misión Imposible - CINE
965574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
Referencia 966503	Bola De Dragón — Categoría: TELEVISIÓN
965939	Terminator - CINE
967267	Yo El Vaquilla - CINE
966536	Shin Chan (estribillo) - TV
Referencia 967138	Las Tapitas — Categoría: ANUNCIO ONCE
965956	El Último Mohicano - CINE
967275	Siete Vidas - TV
965566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
Referencia 966637	Bring Me To Life — Categoría: BSO DAREDEVIL
966264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
966617	8 Miles - CINE
965891	Los Ángles De Charlie - CINE/TV
966805	Pokemon - TV
967116	Curro Jiménez - TV

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014





IMAGENES, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN96 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 964966

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671 (ó 906.886.671), marca la referencia y tu número de teléfono.

964966	964099	964800	964932	964424	964647	964664	963908
965176	965144	965154	965177	965175	965166	964922	965142
964394	+18 964910	963703	965008	965055	964754	963700	963880
965139	965097	+18 965165	965174	965140	965153	965152	965130
964545	963846	964768	963832	964921	963799	963780	964866
964287	965015	+18 964822	965120	965150	965013	965136	965032
964933	964977	964138	964098	+18 964391	964556	965089	964719
+18 964384	+18 963963	965007	964953	964974	963927	964404	963997
964272	965068	964695	963987	965044	964789	963254	964761
964359	964533	963841	963764	964917	965025	965049	964162
964426	964249	964442	965047	964639	963746	964721	965024
965038	965041	965057	964984	964826	964738	964133	964992

MILOGO

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

¡Se original y crea tus propios logos!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO96 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667.

Ejemplo: Si escribes, MILOGO96 Miguel 104 311 y lo envías al 7667.

Recibes este fantástico logo en un instante: Miguel

TIPOS DE LETRA

Miguel 105	Miguel 108
Miguel 106	Miguel 104
101	Miguel 103
MIGUEL 112	MIGUEL 102
Miguel 109	MIGUEL 107
MIGUEL 111	Miguel 110



Para recibir solo un icono, envía MILOGO96 y la referencia. Ejemplo: MILOGO96 303

LOGOS, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía LOGO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: LOGO96 961177

Por TELÉFONO: Llamando al 806.588.671 (906.886.671).

961177	961133	961273	961254	961267
961252	960890	961193	961214	961217
960836	961218	961237	960732	960892

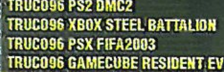
Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incluido) - Red móvil 1,36 Euros/min.(IVA incluido). Coste SMS 0,90 Euros + IVA.(2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes y Tonos)

JUEGOS VIDEOCONSOLAS — LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO96 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...



Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO96 PS2 DMC2
TRUCO96 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO96 PSX FIFA2003
TRUCO96 GAMECUBE RESIDENT EVIL





SALAS DE CHAT

Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat. Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc.

Para seleccionar una sala envía ahora CHAT96 SALAS al 7667

Entra directamente en una sala enviando p.e.: CHAT96 SALA CHICOS o CHAT96 SALA CHICAS

Para ver todas las opciones envía CHAT96 ?

El BUSCADOR

¡Ahora puedes pedir cualquier TONO, IMAGEN ó LOGO sin saber la referencia y en cualquier momento!

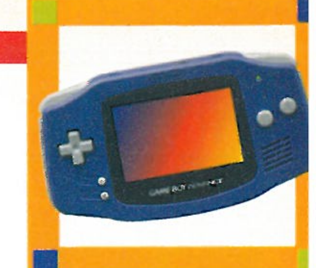
Como funciona?

TONOS
Para pedir cualquier canción por SMS envia TONO96 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO96 INTERPRETE. Ejemplos: TONO96 ZANARKAND TONO96 LEGEND OF ZELDA - TONO96 ANUNCIO ONCE

IMAGENES
Envía IMAGEN96 y la categoria o texto al 7667 y te enviamos la mejor. Ejemplos: IMAGEN96 CALAVERA IMAGEN96 XXX - IMAGEN96 SHIN CHAN

LOGOS
Envia simplemente LOGO96 y la categoria o texto al 7667 y te enviamos el mejor. Ejemplos: LOGO96 ALIEN - LOGO96 GAMECUBE





LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

DISNEY ALL-STAR SPORTS: SKATEBOARDING

Nivel de bonus
Presiona Arriba (2), Abajo(2), Izquierda (3), B, A. Todo esto en la pantalla de códigos.



DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.
Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.
Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.
Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

DOWNFORCE

Códigos
- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto** 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos** 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto** 32906.
- **Modo Intermedio** El código es 41966.



ECCO THE DOLPHIN

Modo trucos
Gira a Ecco de izquierda a derecha y pausa el juego justo cuando el delfín mire de frente. Presiona entonces Derecha, B, R, B, R, Abajo, R, Arriba.
Niveles y passwords
- **Undercaves** HYNCSRDQ
- **The Vents** XPRMMZBD
- **The Lagoon** RKIVVHCC
- **Ridge Water** RTGCXGB
- **Open Ocean** W-QBCXG-
- **Ice Zone** YNTCXGS
- **Hard Water** RFXPCXGV
- **Cold Water** YC·?CXGQ
- **Open Ocean(2)** TS-K·WGC
- **Island Zone** HSXPBXGX
- **Deep Water** KSWKCXGV
- **The Marble Sea** R·GGFXGY
- **The Library** NX:KFXGJ
- **Deep City** GZPTFXG-
- **City of Forever** NWBYCXGW
- **Jurrassic Beach** TKGTGTGQ
- **Pteranodon Pond** F?TXGTGF
- **Origin Beach** LR:LGTG:
- **Trilobite Circle** X-WQGTGT
- **Dark Water** VFCRKTGK
- **City of Forever(2)** ?STNNTPY
- **The Tube** BV?!TQPY
- **Welcome to the Machine** BTWJVQP·
- **The Stomach** DBBXVQPK
- **The Last Fight** DLHSTQPT



EXTREME GHOSTBUSTERS

¡Ahí van passwords para todos los niveles!
Gran Edificio
- **El Vestíbulo** HGBNL14VJ
- **Los Pasillos** WQSNWP28C
- **Las Oficinas** MQ5XWP08W
- **Jefe final del nivel** 7MDXSF40V

Teatro Estrella de Broadway
- **De Camino** CPK4KJR80
- **En los Bastidores** *5SNK448K
- **Bola Etérea** 3QC8L4/61
- **En el Escenario** CQ90L4T6J
- **Jefe de final del nivel** BQ8NR436

Cementerio
- **De Camino** 77LXST80S
- **El Pasillo Principal** 67L8STV09
- **La Cripta** 6J7XNTN0K
- **Cerca del Inframundo** GJWJPFM02

Museo Botánico
- **De camino** C2QNR4J6J
- **El guía** CQQ0RJL61
- **Carnívoros** CQB0R4 T6W
- **Confrontación Final** K3/SSLMG2
- **Jefe de final del nivel** SRH4TL8GV



GOLDEN AXE

Selección de nivel
Primero entra en el modo arcade. Mantén pulsado Abajo/Izquierda + B y después pulsa Start en la pantalla de selección de personaje. Verás que aparece un número en la parte superior de la pantalla, a la izquierda. Usa el pad para cambiarlo y empezar en el correspondiente nivel.
Nueve continuaciones
Selecciona el modo arcade de nuevo. Entonces mantén la diagonal Abajo Izquierda + A + R. Suelta los botones y pulsa Start. Vidas garantizadas.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.
All-Stars americanos:
Gana con uno americano.
All-Stars asiáticos
Gana la copa con cualquier equipo asiático.
All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo el campeón.
All-Stars mundiales
Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

IRIDION 2

Modo Jukebox
Introduce CH4LL como password, y a continuación todo esto.



Nivel	Avanzado
2	9PTBY
3	TYHLY
4	9VDBW
5	SLZGW
6	TDZQ4
7	5M!H6
8	N59G6
9	558GY
10	54!H4
11	PCGZW
12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9!H84
End	4RC8!

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Ya tenemos los primeros trucos para él. Tomad buena nota.
Modo maestro
Completa el juego y entra en el menú minijuegos.
Modo extra
Completa la aventura con el 100 % en el ranking y accede a él en el menú aventura.
Meta-Caballero
Completa el modo extra al 100 % para desbloquearlo en el menú de minijuegos.

MEDABOTS AX

Victorias fáciles
Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario para poder dejarle K.O.
¡A volar!
Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba, con una de ellas equipada, para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.



MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios
Introduce MODEDEDIEU, o MODEDOUX como password y a partir de ahora serás invencible, con lo que el juego se convertirá en un paseo.
Todos los niveles
Introduce estos códigos:

Nivel	Password
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

Máquina de Números
Introduce uno de los siguientes códigos en la máquina de números que encontrarás dentro de la tienda de Higsby, para conseguir el ítem correspondiente:
Air Chute 3 chip
Código:15789208

ADVANCE WARS 2

Fotos variadas: presiona Select dentro de la sala de sonido. Pulsa B para salir.
Resetear durante el juego: mantén pulsado Start+Select+B.

Air Shoes
Código:23415891
Copy Damage chip
Código:01697824
Enemy Search sub-chip
Código:87824510
Full Energy sub-chip
Código:56892168
Fumikomi Cross S chip
Código:76889120
Guts Straight S chip
Código:95913876
Mini-Energy sub-chip
Código:86508964
Muramasa Blade M chip
Código:50098263
Open Lock sub-chip
Código:35331089
Paladin Sword P chip
Código:03284579
Quick Gauge
Código:67918452
Set Sand
Código:19878934
Shinobi Dash sub-chip
Código:24586483
Spin Blue
Código:11002540
Spin Green
Código:28274283
Spin Red
Código:072563938
Spin White
Código:77955025
Spread Gun chip
Código:31549798
Untrap sub-chip
Código:05088930
Variable Sword F chip
Código:63997824
Weapon Level + 1
Código:41465278

NINJA COP

Dificultad máxima
Tan solo, (¡como si fuera sencillo, el tema!), tienes que completar el juego en dificultad normal.
Niveles contrarreloj
Si quieres poder jugar cualquiera de los niveles del juego, pero en esta ocasión contrarreloj, lo único (ya estamos con la gracia) que tienes que hacer es completarlo antes en modo Historia.

ROCK "N" ROLL RACING

Correr como Olaf
En el menú de selección de conductor resalta a Tarquinn, y mantén pulsados L+R+Select. A continuación pulsa Derecha, y hala, ya está.
Nivel Inferno en modo VS
En el menú de selección de planeta tienes que resaltar NHO, y después mantener pulsados L+R+Select para, finalmente, pulsar Derecha.



STUNTMAN

Cheat mode
En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **Izquierda, Derecha, Select y B.** Oirás un efecto de sonido para confirmarte que esto ha funcionado. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas simplemente pulsando **Start + Select**.
En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena...) prueba a pulsar **Izquierda, Derecha, Select y B** para desbloquear los coches y pruebas de «Stuntman».



SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:

Código maestro
Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.
Alta resolución
Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.
Curiosidad
Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.
Niveles Extra
Elige un nivel de dificultad y hazte el juego sin continuar.

WING COMMANDER: PROPHECY

Todas las naves en la base de datos táctica
Presiona R, L, A(3), B, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, A en la pantalla que reza "Press Start". Un sonido confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

SONIC SPINBALL

Seleccionar nivel
Pulsa A, Abajo, B, Abajo, R, Abajo, A, B, Arriba, A, R, Arriba, B, R, Arriba en el menú opciones. Y a continuación, la combinación del nivel:
Nivel 2 (L. Powerhouse)
Mantén A y pulsa Start.
Nivel 3 (The Machine)
Mantén B y pulsa Start.
Nivel 4 (Showdown)
Mantén R y pulsa Start.
Ver créditos
Pulsa A, Arriba, R, Arriba, L, Arriba, A, R, Abajo, A, L, Abajo, R, L, Abajo en la pantalla de opciones para poder visualizar los créditos sin necesidad de terminar el juego.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Entrenadores: llegó el momento de la verdad!

LOS 50 MEJORES TRUCOS PARA RUBÍ Y ZAFIRO



¿Quieres ser el entrenador más completo? Pues no te pierdas la exclusiva selección de trucos que nuestros expertos han preparado. Te daremos todas las claves para ser el mejor en Rubí y Zafiro.

CLAVES Y SECRETOS DE GOLDEN SUN 2

La guía más esperada empieza el mes que viene en Nintendo Acción. Tenemos todos los códigos, trucos y pistas del mejor juego de Rol para tu GB Advance.

... Y MÁS MAPAS POKéMON

- **Nueva entrega de los mapas de Rubí y Zafiro, con un nuevo maxipóster gigante gratis.**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Oscar de Lera, José Cobas, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**

axel springer



www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

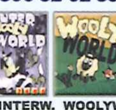
videojuegos

son los mejores juegos para moviles.......... o llama al 806 52 62 89







ZAPPER	SPEED CH.	FOOTRIX	MINI BALL	M-FUTBOL	M-HOCKEY	MOBIBALL	CRICKET	BOXEO	WAX	CHALLENGE	WINTERW.	WOOLYWO.
107159	111661	107689	111585	111582	111583	111584	110426	107729	107686	111598	110070	110079
SPACE E.	JAM	JET RIDER	HELICAB	INFINIX	TANK WARS	LEY. NIAM	ALIEN AT.	FORTUNE K.	PASTOR			
107154	107687	107158	111660	111576	107152	111552	111557	111551	111553			

ENVÍA **PJ33** AL **7494**

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com

megajuegos ¿te aburre la serpiente?









- XMEN2 cod XMEN
- ITALIANJOB cod JOB
- MOBILERC cod RC
- MCQUAID cod MC
- MOBOWLING cod BOWLING
- TOPGUN cod TOP
- SNOPRO cod SNO
- WILD8BALL cod WILD
- ELDER SCROLLS cod ELDER

envía **PJ47** un espacio y el código del juego al **7494**

juegosjava o llama al 806 41 69 96



- CARRERA DIABLO 1014
- PLANET 0 1021
- RAYMAN GOLF 1010
- PRINCE OF PERSIA 1005
- GULO'S TALE 1017
- RAYMAN BOWLING 1009
- SIBERIAN STRIKE 1011
- DESAILLY PRO SOCCER 1018
- RAYMAN 3 1018

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com

ENVÍA **JUEGOS33** SEGUIDO DE UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU JUEGO JAVA AL **7494**

fondos

en color para tu movil

envia **WAP55** + un espacio y el codigo de tu fotofondo al **7494**

O LLAMA AL 806 41 69 90



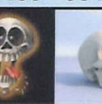


















35516 35449 35497 35433 35482

35440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498

35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426

35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477

35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 36010

logos tonos

ENVIA **LT50** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL **>7494**

O PÍDELOS LLAMANDO AL 806 41 69 89 EJ: LT50 50412 MOTOROLA

si no esta el tono que estas buscando envia LT50 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494










21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012

01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279

30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091

TOP TONOS

54353 Papi Chulo El chombo
55058 Cara al sol Himno
62096 Las tapitas Anuncio Once
55011 Himno de Espana Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
62073 Shin Chan Tv
54368 Bye bye David Civera
54391 Son de amores Andy y Lucas
62023 Simpsons tv
68014 Hala Madrid himno
55024 Himno de la Legion Himno
59608 8 mile Eminem
54387 Loca Malena Gracia
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
62027 Fraggle rock tv
60570 Bring to life Evanescence
68002 Cant del Barca himno

54388 La madre de Jose El canto del loco
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
51027 Mission impossible cine
68030 Centenario Real Madrid Himno
68004 Athletic de Bilbao himno
62094 Mas que nada Tanga girls
59168 No woman no cry Bob marley
62039 Rasca y pica tv
51005 El Exorcista cine
57005 Tarzan Grito
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
62098 La cremita Anuncio Once
51021 La Pantera rosa cine
55022 Els segadors Himno
55059 Asturias Patria querida Himno
60238 Nothing Else Matters Metallica
68015 Real Sociedad himno

65021 Paquito chocolatero yeye
72107 Braveheart DJ Sakin
53240 Lethal industry DJ Tiesto
51003 El bueno el feo y el malo cine
59045 Tubular bells Mike oldfield
62007 El equipo A tv
54275 Me muero por conocerte Alex Ubago

NOVEDADES

60615 Frantic Metallica
64104 Superstar Jamelia
60614 Numb Linking park
53373 Maria I like it loud Scooter
64103 Me and Mrs Jones Billy Paul
64102 Señorita Justin Timberlake
64101 Wheres the hood at? DMX
64100 Pimp 50 Cent
54396 20 de Enero La oreja de Van Gogh
54395 Los Serrano Fran Perea

polifonicos

o llama al 806 52 62 90

envía **TONOS50** un espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS50 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7494

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80043	THE TERMINATOR	FILM
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80093	EQUADOR	SASH
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80096	PULP FICTION	FILM
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83580	WEEKEND	SCOOTER
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80065	FRIENDS	THEME
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80174	THE X FILES	THEME
80143	PINK PANTHER	THEME
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80045	WITHOUT ME	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80014	JAMES BOND	FILM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82440	DIME	BETH
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
81686	SAMBAME	UPA DANCE
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
80024	THE MATRIX	FILM
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80406	TAKE ON ME	A-HA
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83667	JOGI	PANJABI MC
80108	BENNY HILL	THEME
83844	GET IT TOGETHER	SEAL
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
80336	MACGYVER	THEME
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80217	I CAN'T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80197	SANDSTORM	DARUDE
83869	SUR UN AIR LATINO	LORIE
83868	MR. VAIN	CULTURE BEAT
83867	IN THE ARMY NOW	STATUS QUO
83866	BAJO DEL MAR	LA SIRENITA
83865	BAILAME	GIPSY KINGS
83864	AS TIMES GOES BY	CASABLANCA
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
83862	NO TE MIRES EN EL RIO	MARIA DOLORES PRADERA
83861	FAINT	LINKIN PARK
83860	ARE YOU READY FOR LOVE	ELTON JOHN

bromófono

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... tenemos muchas más bromas . Tenemos los gritos de todos los equipos de fútbol.

Sólo tienes que llamar al teléfono **806 52 61 57** y elegir la broma que más te guste

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.

ESTÁS JUGANDO CON FUEGO



Viaja a un mundo donde el fuego, la tierra y el viento son usados como armas mortales.

Donde las espadas y los hechizos reinan.

Y donde un grupo de héroes lucha contra las fuerzas del mal para salvar al mundo de un oscuro destino.

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP



www.nintendo.es